

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS IV
SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Arif Rommi Setyawan
NIM 09108241059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2013**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS IV
SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Arif Rommi Setyawan
NIM 09108241059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS IV SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA ” yang disusun oleh Arif Rommi Setyawan, NIM 09108241059 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I

Dwi Yunairifi, M. Si.
NIP. 19590602 198603 1 004

Yogyakarta, 25 Juni 2013

Pembimbing II

Purwono PA., M. Pd.
NIP. 19551014 198210 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera pada lembar pengesahan adalah asli. Apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu maka saya bersedia untuk memperbaiki dan mengikuti yudisium satu tahun kemudian.



Yogyakarta, 25 Juni 2013

Yang menyatakan

Arif Rommi Setyawan

NIM 09108241059

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS IV SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA" yang disusun oleh Arif Rommi Setyawan, NIM 09108241059 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Juni dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Yunairifi, M. Si.	Ketua Penguji		22 Juli 2013
Hidayati, M. Hum	Sekretaris Penguji		23 Juli 2013
Pujiriyanto, M. Pd.	Penguji Utama		22 Juli 2013
Purwono PA., M. Pd.	Penguji Pendamping		22 Juli 2013

Yogyakarta, 24 JUL 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“hidup adalah perjuangan”
(Penulis)

“semangat terbesar datang dari dalam diri kita, namun jangan pernah kau lupakan
sekelilingmu yang membuat semangatmu menjadi lebih besar”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Teriring sujud syukur kehadirat-Nya dan hanya dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Karya ini saya persembahkan kepada :

Almarhum Bapak tercinta. Segala hasil jerih payahmu selama bapak masih hidup, akan senantiasa mengalir deras mengiringi perjuanganku untuk membuatmu bangga.

Ibunda dan paman-paman. Segala pengorbanan kalian tidak akan pernah bisa saya balas dengan impas. Paman adalah sosok tangguh yang senantiasa mendampingi, membimbing dan mendidik putra-putranya untuk maju serta selalu menginspirasi saya untuk bersemangat dalam menjalani hidup. Ibu adalah wanita yang paling kucintai, yang selalu membelai dengan kasih dan sayangnya.

Teman setiaku yang selama 3 tahun lebih ini menemaniku megarungi kerasnya hidup masa muda, menjadi teman, saudara sekaligus pendamping bahagia.

Teman-teman "we not me". Teman organisasi, yang sekaligus menjadi saudara yang menemani gejolak pergerakan kegiatan akademik dalam kampus.

Teman-teman kos. Saudara dalam menghadapi kejenuhan dalam menempuh pendidikan selama 4 tahun.

Terakhir, untuk nusa, bangsa, agama serta almamater tercinta.

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS IV SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA

Oleh
Arif Rommi Setyawan
NIM 09108241059

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I dengan jumlah 28 orang siswa. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus tindakan. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian adalah observasi dan angket karena itu diperlukan instrumen lembar observasi, observer, dan angket. Validitas instrument diproses melalui expert independent dari dosen ahli (*judgement expert*). Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila 80% dari jumlah siswa mencapai kriteria motivasi minimal baik.

Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar IPS siswa mengalami peningkatan baik pada tindakan siklus I maupun siklus II. Pada siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar IPS sebesar 75% dari 60,7% sebelum tindakan. Pada siklus II meningkat kembali sebesar 92,9% dari 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta.

Kata kunci: motivasi belajar IPS, multimedia pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia pembelajaran di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta, disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bantuan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang seutuhnya penulis haturkan kepada:

1. Bapak Haryanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga penulisan skripsi ini berjalan lancar.
2. Ibu Hidayati, M. Hum selaku Kajar PPSD yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dwi Yunairifi, M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah begitu sabar membimbing saya dan membagikan ilmunya kepada saya.
4. Bapak Purwono PA, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak kepala sekolah SD Negeri Lempuyangan I yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian.
6. Ibu Etik Nurhidayati, S.Pd. selaku guru kelas IV A yang telah membantu selama penelitian berlangsung, sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh siwa-siswi kelas IV A SD Negeri Lempuyangan yang telah membantu dalam penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
8. Seluruh dosen Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.

9. Seluruh Staf Tata Usaha, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), atas segala informasi dan pelayanan yang telah diberikan dengan baik.
10. UPT Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Perpustakaan Kampus II, yang telah memberikan referensi dan informasi sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Ibu dan paman tercinta, yang telah sabar memberikan dukungan dan bantuan materi serta doa yang tak henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
12. Teman setia yang selalu mendampingi, mencintai dengan sepenuh hati dan dengan sabar mendengarkan keluh kesahku.
13. Teman-teman kelas B angkatan 2009 yang selalu setia bersama-sama menempuh pendidikan selama 4 tahun ini.
14. Teman-teman pengurus HIMA PGSD Kampus II angkatan 2010-2012 atas pembelajarannya selama ini.
15. Teman-teman “we not me”, pengurus BEM FIP 2012-2013 atas pengalaman dan dukungannya selama ini.
16. Semua pihak yang telah membantu penulis melakukan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan baik berupa dukungan noral maupun materiil akan mendapatkan balasan dari Tuhan YME.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan. Semoga Tuhan YME selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Motivasi Belajar.....	11
1. Hakikat Motivasi.....	11
2. Jenis-Jenis Motivasi	13
3. Pengertian Belajar	16
4. Peranan Motivasi Dalam Pembelajaran.....	17
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	20
6. Indikator Motivasi Belajar	23
7. Teknik-Teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran	24
B. Kajian Multimedia Pembelajaran	30
1. Media Pembelajaran	30
a. Pengertian Media Pembelajaran	30
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	32
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	35
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	39
e. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	44
2. Multimedia Pembelajaran	47
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran	47
b. Kelebihan Multimedia Pembelajaran	48
c. <i>Flash (Adobe Flash)</i>	49
C. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial	51
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	51

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	53
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	54
D. Karakteristik Materi	55
E. Karakteristik Materi Dikaitkan Dengan Kompetensi Dasar	58
F. Kajian Tentang Peserta Didik	59
1. Pengertian Peserta Didik	59
2. Karakteristik Khas Peserta Didik	60
3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	62
G. Implementasi Multimedia Interaktif Flash dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Industri, Komunikasi, dan Transportasi.....	64
H. Penelitian Yang Relevan	68
I. Kerangka Pikir	71
J. Hipotesis Penelitian.....	74

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	75
B. Setting Penelitian	76
C. Subjek Penelitian	76
D. Objek Penelitian.....	76
E. Variabel Penelitian.....	76
F. Desain Penelitian	78
G. Rencana Tindakan.....	78
H. Teknik Pengumpulan Data	82
I. Instrumen Penelitian.....	84
J. Teknik Analisa Data	91
K. Kriteria Keberhasilan	94

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	95
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	96
C. Hasil Penelitian	96
D. Pembahasan	129

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	129
B. Saran.....	129

DAFTAR PUSTAKA.....	131
---------------------	-----

LAMPIRAN	134
----------------	-----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Materi Pelajaran IPS.....	57
Tabel 2. Jadwal Penelitian.....	80
Tabel 3. Kisi-Kisi instrumen angket motivasi belajar	86
Tabel 4. Kisi-Kisi instrumen observasi motivasi belajar	90
Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4.....	92
Tabel 6. Daftar Inisial Siswa	96
Tabel 7. Hasil Kategori Motivasi Angket Pratindakan	98
Tabel 8. Perbandingan Angket Pratindakan dengan Angket Siklus I.....	106
Tabel 9. Hasil Angket Siklus I.....	107
Tabel 10. Perbandingan Kategori Motivasi Angket Pratindakan dan Angket Siklus I.....	108
Tabel 10. Perbandingan Angket Siklus II dengan Angket Siklus I.....	119
Tabel 11. Hasil Angket Siklus II	120
Tabel 12. Perbandingan Kategori Motivasi Angket Siklus I dan Angket Siklus II	121

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.	Desain Proses Penelitian Tindakan	77
Gambar 2.	Siswa terlihat jenuh dengan kegiatan pembelajaran	168
Gambar 3.	Guru mencatat di papan tulis	168
Gambar 4.	Siswa bermain dengan alat tulisnya	169
Gambar 5.	Beberapa siswa yang antusias menanggapi pertanyaan guru ...	169
Gambar 6.	Guru sedang menjelaskan materi dengan bantuan multimedia pembelajaran.....	170
Gambar 7.	Siswa terlihat mengikuti perintah guru dengan baik.....	170
Gambar 8.	Siswa terlihat bekerja diluar kelompoknya.....	171
Gambar 9.	Beberapa siswa sedang berusaha menjawab pertanyaan guru	171
Gambar 10.	Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.	172
Gambar 11.	Lebih banyak siswa yang bertanya kepada guru	172
Gambar 12.	Siswa terlihat bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerja mereka	173
Gambar 13.	Proses penyimpulan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bantuan multimedia pembelajaran	173

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I	
1.1 RPP Siklus I Pertemuan I.....	135
1.2 RPP Siklus I Pertemuan II.....	139
1.3 RPP Siklus II Pertemuan I.....	144
1.4 RPP Siklus II Pertemuan II	147
Lampiran II	
2.1 Angket Motivasi Belajar Siswa	151
2.2 Contoh hasil angket yang telah diisi siswa	154
Lampiran III	
3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Multimedia Pembelajaran	157
3.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1	159
3.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2.....	161
3.4 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1	163
3.5 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2	166
Lampiran IV	
4.1 Foto Dokumentasi.....	168
Lampiran V	
5.1. Foto Multimedia Pembelajaran	174
Lampiran VI	
6.1. Surat Izin Penelitian.....	183

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Manusia membutuhkan pendidikan untuk menjalani kehidupannya. Indonesia merupakan negara yang mempunyai sumberdaya manusia yang melimpah. Melimpahnya sumberdaya manusia Indonesia merupakan modal berharga untuk dapat memajukan bangsa Indonesia apabila sumberdaya manusia tersebut dikelola dengan baik. Penataan sumberdaya manusia tidak terlepas dari perencanaan pembangunan pendidikan, sehingga berdampak pada pembangunan untuk mencapai kemakmuran bangsa. Hal ini memberi petunjuk bahwa pembangunan pendidikan merupakan bagian dari pembangunan nasional. Keberhasilan pembangunan nasional didukung oleh keberhasilan pembangunan pendidikan.

“Pendidikan identik dengan *output* sumber daya manusia (SDM), dan SDM yang berkualitas hanya dapat terbentuk bilamana terdapat proses pendidikan yang berkualitas” (Isjoni, 2012:3). Pelaksanaan pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dari belajar dan proses pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan pengetahuan atau perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pengalaman ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungan belajarnya.

Lingkungan belajar tidak lepas dengan suasana belajar dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang penting.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Bobbi Deporter (2002: 86) menyatakan “jika anak belajar di lingkungan yang ditata dengan baik maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Sikap juara akan menghasilkan pelajar yang lebih berhasil.” Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang optimal. Pencapaian prestasi belajar yang optimal masih mengalami kesulitan. Kesulitan dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal dipengaruhi oleh banyak faktor yang melatarbelakangi, salah satunya adalah lingkungan belajar siswa itu sendiri.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan, bahan, penilaian, dan metodologi pembelajaran. Metodologi pembelajaran memiliki dua aspek yang menonjol yaitu metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 1).

Media sebagai alat penyampaian pesan tentu berperan penting dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang bermakna tidak terlepas dari peran media terutama kedudukan dan fungsinya (Azhar Arsyad, 2005: 16). Fungsi media dapat dicapai secara maksimal apabila guru memilih media yang tepat dalam KBM.

Pemilihan media untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal antara lain adalah karakteristik siswa dan karakteristik materi pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas, salah satunya adalah materi perkembangan

teknologi industri, komunikasi, dan transportasi yang dipelajari di kelas IV. Materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi merupakan materi dengan karakteristik faktual karena materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi dijabarkan kedalam empat indikator yaitu mengidentifikasi jenis-jenis alat perkembangan teknologi, membandingkan keunggulan dan kelemahan alat perkembangan teknologi, mengidentifikasi proses penggunaan alat-perkembangan teknologi, menceritakan pengalaman menggunakan alat teknologi.

Indikator dalam materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi tersebut akan dipelajari oleh siswa kelas IV SD. Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret. Siswa akan mudah belajar apabila menggunakan suatu bahan belajar yang konkret. Artinya materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi seharusnya diajarkan secara konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Adanya peran media dalam menjelaskan materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi, membuat siswa dapat memahami indikator yang termuat dalam materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

Namun tidak demikian dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Lempuyangan I. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SD Negeri Lempuyangan I, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPS pada pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi masih mengalami masalah.

Permasalahan yang muncul ketika guru mengajarkan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi antara lain adalah siswa kurang antusias dan tidak memperhatikan, hal ini terlihat ketika mereka melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa keadaan siswa selama proses pembelajaran pasif. Siswa hanya duduk, mendengar, dan mencatat. Guru kelas menyampaikan bahwa salah satu kendala yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif adalah minimnya media. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya buku paket dan gambar-gambar sederhana dengan tulisan yang terlalu kecil untuk diamati oleh siswa satu kelas. sehingga kedua sumber belajar ini tentu kurang sesuai jika digunakan secara klasikal. Selain itu media buku paket dan gambar, kurang sesuai jika digunakan untuk menjelaskan materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi karena media buku paket dan gambar sederhana kurang dapat menggantikan keadaan benda konkret sehingga kurang sesuai dengan karakteristik materi perkembangan teknologi industri dan komunikasi. Guru juga menyampaikan bahwa perolehan nilai siswa untuk mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi masih rendah yaitu hanya 50% siswa yang sudah mencapai KKM KD.

Kualitas pembelajaran pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi berbeda jika dibandingkan dengan kualitas pembelajaran pokok bahasan lain salah satunya pokok bahasan membaca peta.

Siswa terlihat antusias, mau merespon pertanyaan dari guru, siswa juga berani bertanya. Pembelajaran pada pokok bahasan membaca peta dikemas dengan metode ceramah dengan bantuan media berupa peta dan globe. Hasil pencapaian KKM KD pun juga lebih tinggi yaitu 75% siswa sudah mencapai KKM KD.

Berdasarkan uraian masalah masih rendahnya motivasi belajar IPS siswa yang diakibatkan oleh kurangnya media dalam pembelajaran, serta pendapat para ahli yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan didukung dengan hasil penelitian Mustapa Ali (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa, maka perlu diadakan upaya penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran di kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta.

Penggunaan multimedia pembelajaran pada proses pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat membantu guru untuk menkonkretkan materi abstrak sehingga sesuai dengan karakteristik materi perkembangan teknologi industri komunikasi dan transportasi. Multimedia pembelajaran juga memungkinkan guru untuk membuat variasi media yang digunakan sehingga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan

uraian beberapa kelebihan tersebut, diharapkan multimedia dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi sebagai berikut:

1. Perhatian siswa dalam mempelajari IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi masih rendah.
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi hanya menggunakan media buku paket dan gambar-gambar sederhana dengan tulisan yang kecil sehingga kurang menarik bagi siswa.
3. Motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Lempuyangan I cenderung menurun dalam pembelajaran IPS karena media yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran.
4. Siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru namun justru melakukan pekerjaan diluar kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada peningkatan motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

dengan menggunakan multimedia pembelajaran pada kelas IV SD Negeri Lempuyangan I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa atau peserta didik
 - a. Meningkatkan motivasi dan perhatian dalam mempelajari mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.
 - b. Mendorong siswa untuk aktif bertanya mengenai materi yang belum jelas
 - c. Membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan berkesan

2. Bagi guru

- a. Menyediakan media pembelajaran alternatif untuk menyampaikan mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.
- b. Memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan gambaran proses pembelajaran tentang pelajaran IPS dengan pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi menggunakan multimedia pembelajaran.
- b. Bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyediaan media pembelajaran berbantuan komputer dan pelatihan integrasi penggunaan media berbantuan komputer bagi guru.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Motivasi belajar IPS adalah daya penggerak psikis dari dalam atau luar diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar IPS yang ditandai dengan munculnya *attention, relevance, confidence, satisfaction* (ARCS). Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Hamzah B. Uno, 2007: 27). Siswa akan bersungguh sungguh untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS karena adanya dorongan atau rangsangan baik dari dalam ataupun dari luar.

Motivasi siswa ditandai dengan munculnya *attentiton*, *relevance*, *confidence*, *satisfaction* (ARCS)..

2. Multimedia pembelajaran adalah pengkombinasian teks, warna, gambar, audio, serta animasi dengan bantuan komputer menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS5*. Multimedia dilengkapi dengan tombol navigasi yang digunakan untuk memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengendalikannya. *Adobe Flash Profesional CS5* merupakan *software* komputer yang dapat digunakan untuk memadukan gambar, video, animasi dan musik menjadi satu sehingga dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Motivasi Belajar

1. Hakikat Motivasi

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A. M., 2010: 78). Motif akan menjadi aktif pada saat-saat tertentu, yaitu ketika seseorang mempunyai niat dari dalam dirinya dan didorong oleh faktor-faktor lain yang berasal dari luar diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Hamzah B. Uno (2007: 3) mendefinisikan motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam diri seseorang ataupun dari luar yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu

Hal serupa disampaikan oleh Mc. Donald (Sardiman A. M., 2010:78), tentang motivasi. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian tersebut dapat dilihat tiga elemen penting :

- a. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Sehingga dengan adanya motivasi yang besar maka akan menimbulkan energi yang besar dan akan berdampak pada perilaku manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi sesuai dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan merupakan faktor dari luar diri individu yang dapat meningkatkan motivasi.

Artinya dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki motivasi untuk mendapatkan sesuatu akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Perbuatan atau tindakan seseorang yang didasarkan pada motivasi tertentu menimbulkan perbedaan antara seseorang dapat melaksanakan dengan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat dengan mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan.

Maslow, Don Hellriegel dan John W Slocum (Hamzah B. Uno, 2007: 5) yang menyatakan bahwa timbulnya motivasi dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, (4) umpan balik. Keempat proses motivasi

tersebut menjelaskan bahwa pembentukan motivasi diawali dengan keinginan dan kemauan untuk melakukan tindakan dalam rangka pencapaian tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul dari dalam diri seseorang yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku agar tetap fokus terhadap tujuan yang telah ditetapkan, serta didukung dengan dorongan dari luar diri seseorang untuk melakukan perubahan dari individu sebelumnya.

2. Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi. Terdapat beberapa jenis motivasi yang sesuai dengan pendapat Sardiman A.M (2007: 86), yaitu :

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.

1) Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir tanpa dipelajari. Contohnya adalah dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan seksual.

2) Motif-motif yang dipelajari

Motif-motif yang dipelajari adalah motif yang timbul karena adanya usaha untuk mempelajari motif tersebut. Contohnya adalah dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan.

b. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Motivasi jasmani antara lain : refleks, insting otomatis, dan nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan. Kemauan pada setiap manusia terbentuk melalui empat momen.

1) Momen timbulnya alasan

Momen timbulnya alasan adalah motivasi yang timbul ketika seseorang mendapatkan sebuah momen atau keadaan tertentu yang membuat seseorang tersebut melakukan sebuah tindakan.

2) Momen pilih

Momen pilih dapat diartikan motivasi yang ditimbulkan ketika seseorang dihadapkan pada suatu keadaan untuk memilih suatu alternatif diantara beberapa alternatif yang akan dikerjakannya.

3) Momen putusan

Adanya berbagai alasan akan berakhir dengan dipilihnya satu alternatif. Satu alternatif yang dipilih inilah yang menjadi putusan untuk dikerjakan.

4) Momen terbentuknya kemauan

Timbulnya motivasi terjadi ketika adanya dorongan dari diri seseorang setelah orang tersebut menetapkan satu putusan untuk dikerjakan.

c. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Martinis Yamin (2007: 228), motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berhubungan dengan aktifitas belajar.

Sedangkan menurut Made Wena (2009: 33) motivasi intrinsik adalah keinginan untuk bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam individu.

Dalam proses belajar mengajar, siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari kegiatan yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut Martinis Yamin (2007: 226) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Ditegaskan oleh Made Wena (2009: 33) yang menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar.

Berbagai jenis motivasi yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa ada beberapa macam motivasi yang dapat mempengaruhi individu untuk melakukan perubahan dalam berbagai aktivitasnya. Salah satu aktivitas yang dapat dirubah atau diperbaiki adalah aktivitas belajar

3. Pengertian Belajar

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Slameto (2003: 2) mendefinisikan belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal serupa disampaikan oleh Henry E Gerret (Syaiful Sagala, 2003: 13) dengan mengatakan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sardiman A.M (2007: 21) mengatakan bahwa belajar adalah usaha mengubah tingkah laku yang tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Gagne berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja, akan tetapi merupakan seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat

stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru (Syaiful Sagala, 2003: 17).

Berdasarkan pernyataan para ahli mengenai pengertian belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang diusahakan secara sengaja untuk merubah tingkah laku seseorang melalui pengalaman, pengetahuan dan interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam jangka waktu tertentu. Perubahan tingkah laku dalam belajar sama dengan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya motivasi. Artinya, motivasi dalam belajar berperan untuk merubah tingkah laku seseorang.

4. Peranan Motivasi Dalam Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan serta dilandasi motivasi untuk mencapai tujuan tertentu. Keberhasilan belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh motivasi. Hal ini dapat terjadi karena motivasi dalam belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam atau luar diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar. Motivasi mendorong dan mengarahkan minat belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapatkan pujian, mendapatkan hadiah serta dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Keberhasilan motivasi belajar pada umumnya didukung beberapa indikator. Hamzah B Uno (2007: 23) mengklasifikasikan indikator

keberhasilan belajar menjadi (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Sardiman A.M. (2007 : 85) menyampaikan beberapa peran motivasi dalam pembelajaran, antara lain :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini berfungsi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, sehingga motivasi berperan untuk menentukan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan yang ingin dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menyeleksi perbuatan-perbuatan antara yang bermanfaat dan tidak. Sebagai contoh seorang siswa yang hendak menempuh ujian akan mengurangi bahkan menghilangkan kebiasaan bermain yang dapat mengganggu belajarnya.

Pendapat Sardiman A.M. diatas, tidak jauh berbeda dengan pendapat Hamzah B. Uno (2007: 27) yang menyatakan peran motivasi dalam pembelajaran.

- a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Menghadapkan anak pada suatu masalah yang memerlukan kemampuan memunculkan kembali ilmu serta pengetahuan awal yang dimiliki dari pengalaman yang telah diperoleh, maka akan dapat memunculkan motivasi anak untuk memecahkan masalah tersebut. Sehingga dalam kegiatan belajar, guru harus dapat melihat dan menyesuaikan situasi dan kondisi belajar dengan lingkungan belajar siswa.

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. siswa akan termotivasi untuk belajar apabila siswa mengetahui manfaat siswa mempelajari materi yang akan dipelajari. Sehingga dalam menyajikan materi pelajaran, setidaknya guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya secara tekun dengan tujuan memperoleh hasil yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Secara keseluruhan, dapat dilihat bahwa motivasi sangatlah penting dalam membantu siswa bersungguh-sungguh untuk melakukan suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan upaya peningkatan kemampuan ilmu ataupun pengetahuan, mendapatkan prestasi atas hasil usaha belajar siswa sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan awal dari proses belajar. Motivasi dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Adanya motivasi yang tinggi maka akan membuat siswa bersungguh-sungguh dalam belajar sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal. Keoptimalan keberhasilan belajar dapat dicapai dengan beberapa cara, salah satunya apabila siswa memiliki motivasi dan guru dapat mengembangkan faktor-faktor pendukung motivasi.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang ada pada diri siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa:

a. Kegiatan Pembelajaran

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan mendesain kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik bagi siswa. Degeng (Made Wena, 2009: 2) menyatakan bahwa pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa dengan menggunakan semua sumber belajar. sumber belajar siswa dapat dijadikan sebagai media belajar untuk siswa, sehingga media belajar dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh gagne (Made Wena, 2009: 10) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

b. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang ada pada diri anak, akan membuat anak bersemangat untuk belajar. Dengan demikian akan dapat terbentuk motivasi belajar siswa. Keller (Made Wena, 2009: 38) mengatakan bahwa menumbuhkan hasrat menyelidik pada siswa dapat dilakukan dengan merangsang perilaku yang selalu ingin mencari informasi

dengan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan oleh siswa sendiri.

Dengan adanya pertanyaan atau masalah yang disampaikan guru, diharapkan perhatian siswa akan lebih terfokus pada proses pembelajaran, sehingga akan terbentuk suatu motivasi untuk belajar

c. Pola Asuh Orang Tua dan Keluarga

Levine (Carolyn M. Evertson, 2011: 20) menegaskan bahwa kepribadian orangtua berpengaruh terhadap cara orang tua tersebut dalam mendidik anaknya, sehingga secara tidak langsung akan dapat mempengaruhi kepribadian anak tersebut. Hubungan keluarga yang sehat dan bahagia dapat menimbulkan dorongan anak untuk berprestasi.

d. Pengaturan Ruang Kelas

Bobbi De Porter (2007: 60) menyatakan, bila anak belajar dilingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Pernyataan tersebut dapat dijadikan acuan untuk guru agar dapat mengkondisikan ruang kelas dengan baik. Dengan adanya ruang kelas yang ditata dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar, maka ruang kelas akan dapat menjadi sarana untuk belajar dengan baik.

e. Guru

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu peran guru yang penting dalam proses

pembelajaran adalah memotivasi siswa untuk belajar. Ngainun Naim (2009: 15) mengatakan bahwa guru sebaiknya mampu membuat siswa tertarik dan mendorong siswa untuk senang dan menyukai pelajaran. Rasa senang akan menjadi dasar bagi siswa untuk tekun dan rajin belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu rasa senang akan membuat siswa tidak akan merasa bosan dan malas untuk belajar. sehingga siswa akan selalu bergairah dan bersemangat dalam belajar.

f. Fasilitas Belajar

Ngainun Naim (2009: 15) menyatakan bahwa fasilitas memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar. dengan adanya fasilitas yang mendukung, akan memberikan semangat belajar yang besar bagi siswa. Karena fasilitas belajar merupakan sarana yang dapat digunakan siswa untuk menunjang kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan belajar yang maksimal.

Dalam pelaksanaan pembelajaran motivasi mempunyai peranan penting untuk mendorong siswa mencapai tujuan belajar. Adanya motivasi belajar yang baik, akan membantu siswa mendapatkan keberhasilan belajarnya. Pengembangan faktor-faktor pendukung motivasi belajar juga perlu diperhatikan agar dapat dikembangkan sesuai dengan indikator motivasi belajar.

6. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Suciati dan Irawan (2001: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan teori *expectancy-value* diidentifikasi empat indikator pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar atau ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*). *Attention* atau perhatian yang merupakan indikator motivasi siswa. Sebaik apapun persiapan guru jika tidak ada perhatian dari siswa maka pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. *Relevance* adalah hubungan, dapat diartikan juga sebagai kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. *Confidence* atau rasa percaya diri, dalam aspek ini guru dituntut untuk membantu siswa mengembangkan harapan keberhasilan dalam pembelajaran. *Satisfaction* atau kepuasan, guru dituntut untuk mengusahakan penguatan motivasi baik dari dalam maupun luar diri siswa.

Berdasarkan teori tersebut diatas, penulis mengembangkan sebagai indikator instrumen penelitian. Adapun indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- a. *Attention* (perhatian)
- b. *Relevance* (hubungan)
- c. *Confidence* (rasa percaya diri)
- d. *Satisfaction* (kepuasan)

Indikator tersebut akan dikembangkan oleh penulis sebagai kisi-kisi atau instrumen yang dapat dilihat pada bab tiga.

7. Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran

Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, dari tidak bisa menjadi bisa. Dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk membantu keberhasilan proses belajarnya, diperlukan teknik-teknik tertentu agar usaha pembentukan motivasi itu berhasil. Hamzah B. Uno (2007: 7) mengutarakan beberapa teknik dalam memotivasi siswa dalam belajar sebagai berikut:

a. Pernyataan secara verbal

Guru perlu memperhatikan setiap hasil kerja dari siswa. Adanya pujian serta perhatian terhadap setiap hasil kerja siswa, baik ataupun buruk. Pernyataan verbal memberikan pengalaman interaksi langsung antara siswa dengan guru, sehingga merupakan suatu persetujuan atau pengakuan sosial. Terlebih jika hal tersebut dilakukan dihadapan umum. Sama halnya dengan yang disampaikan Hamzah B. Uno, Slameto (2003: 177), yang mengatakan bahwa penerimaan sosial yang mengikuti suatu tingkah laku yang diinginkan dapat menjadi alat yang cukup dapat dipercaya untuk mengubah prestasi dan tingkah laku akademis ke arah yang ditentukan.

- b. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan.

Penghargaan terhadap hasil suatu pekerjaan siswa akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa untuk dapat mencapai suatu tingkatan prestasi yang lebih tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya nilai tes secara bijaksana akan membuat siswa berasumsi bahwa nilai merupakan keuntungan yang diperoleh dari usaha dan kerja keras siswa.

- c. Menimbulkan rasa ingin tahu

Dalam memberikan materi pelajaran, guru perlu memberikan rangsangan-rangsangan berupa pertanyaan atau suatu masalah yang membutuhkan keterlibatan siswa sehingga siswa cenderung penasaran untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

- d. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa

Hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan membuat suasana awal belajar menjadi suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk mengikuti proses belajar.

- e. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami

Dalam menjelaskan suatu konsep dalam pembelajaran, guru perlu membuat variasi-variasi yang tidak biasa, arinya guru berupaya untuk menyajikan materi dengan cara yang unik dan baru bagi siswa.

- f. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipahami sebelumnya

Kegiatan pembelajaran tentunya merupakan suatu proses yang berkaitan. Guru hendaknya selalu mengaitkan antara materi pelajaran yang sudah diajarkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan cara ini guru dapat menguatkan penguasaan materi yang telah didapatkan siswa dan juga membuat siswa bersemangat karena siswa sudah paham dengan materi yang akan dipelajari.

- g. Menggunakan simulasi dan permainan

Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan suatu konsep dengan cara menerapkannya langsung melalui suatu tindakan. Dengan adanya simulasi, siswa akan merasakan secara langsung penerapan dari ilmu yang telah dipelajari

- h. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemahiran di depan umum

Dengan adanya kesempatan yang diberikan siswa untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya di depan umum, siswa akan senantiasa termotivasi untuk dapat menunjukan kemampuannya secara maksimal dan berusaha untuk selalu meningkatkan kemampuan siswa tersebut.

- i. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan cara ini, siswa akan tahu

fungsi dari belajar materi yang akan dipelajari. Sehingga siswa akan bersemangat untuk belajar.

j. Menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai

Menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai oleh siswa, merupakan suatu penghargaan sosial yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dengan ditunjukkanya hasil belajar siswa yang baik, siswa akan cenderung berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi siswa tersebut.

k. Memberikan contoh dengan hal-hal yang ada disekitar siswa

Banyak hal-hal disekitar siswa yang dapat dijadikan sebagai bahan contoh untuk belajar siswa. Dengan menggunakan contoh yang ada disekitar siswa, guru akan mempermudah proses berfikir siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa merasa percaya diri dan mampu untuk mempelajari materi yang akan disampaikan oleh guru.

Martinis Yamin (2007: 232) menyebutkan beberapa teknik dalam memotivasi siswa, antara lain:

a. Belajar Melalui Model

Dalam teori belajar sosial Albert Bandura menekankan belajar melalui fenomena model, dimana seseorang meniru perilaku orang lain yang disebut belajar, yaitu belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya

akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba orang lain.

b. Belajar Kebermaknaan

Belajar bermakna merupakan cara belajar memotivasi siswa, didalam materi yang disampaikan mengandung makna tertentu bagi siswa. Kebermaknaan itu bersifat personal, dimana materi tersebut terasa penting dan menjadi prinsip bagi diri siswa. Penyajian materi oleh guru mengandung makna bagi seluruh siswa. Guru menyampaikan materi mengaitkan materi dengan pengalaman siswa pada masa lampau, dan bagaimana mengantisipasi untuk masa depan kemudian guru harus banyak membuat contoh-contoh yang berguna dan berkesan untuk menjadi patokan siswa.

c. Melakukan Interaksi

Interaksi antara siswa dan guru adalah proses komunikasi yang dilakukan secara timbal balik dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Interaksi yang dimaksudkan disini tidak terlepas dari unsur komunikasi yakni melibatkan komunikator, komunikan, pesan dan media. Keempat unsur ini akan melahirkan unsur umpan balik yang disebut dengan interaksi.

d. Penyajian yang Menarik

Guru harus dapat menyajikan informasi dengan menarik dan asing bagi siswa-siswa. Suatu informasi yang disampaikan dengan tehnik yang baru, dengan kemasan yang bagus dan didukung oleh alat-alat

berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi siswa untuk belajar. Misal guru menerangkan materi dengan alat yang siswa belum ketahui sebelumnya.

e. Temu Tokoh

Temu tokoh dapat dilaksanakan disekolah-sekolah, pengelola sekolah mengundang tokoh atau publik figur untuk memaparkan keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan didepan para siswa, mereka diharapkan menceritakan perjuangan dari awal hingga kesuksesannya, sehingga para siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pengalaman tokoh tersebut.

f. Mengulangi Kesimpulan Materi

Setelah materi pelajaran disampaikan oleh guru didepan kelas dan kemudian umpan balik dari siswa telah dilakukan guru, setelah itu siswa diminta menyampaikan kesimpulan materi yang telah disampaikan dalam bentuk poin.

g. Wisata Alam

Belajar tidak mesti didalam kelas, belajar dapat juga dilaksanakan di alam bebas, tatkala siswa sudah jenuh didalam kelas. Dengan pengaturan jadwal waktu yang tepat, maka siswa akan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keseluruhan teknik memotivasi siswa tersebut bisa guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar bagi siswa. Variasi teknik belajar yang semakin banyak digunakan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Dalam penelitian ini teknik motivasi yang dilakukan adalah dengan penyajian materi yang menarik yaitu penggunaan media belajar yang terintegrasi dengan teknik motivasi yang digunakan, serta dipadukan dengan penggunaan teknik-teknik yang lainnya. Penggunaan media dapat membuat penyajian materi yang menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar bagi siswa.

B. Kajian Multimedia Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, dan membangkitkan motivasi siswa (Ahmad Rohani, 1997: 2).

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli, memberikan definisi mengenai pengertian media. Blake dan Haralsen (Ahmad Rohani, 1997: 2) mengemukakan pengertian media adalah medium yang digunakan

untuk membawa/menyampaikan pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Sejalan dengan pengertian tersebut, Latuheru (Azhar Arsyad, 2009: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju.

Sudarwan Danim (1995: 7) menyatakan media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Gerlach dan Ely 1997 (Azhar Arsyad, 2009: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Gagne (A. Kosasih, 2007: 10) media merupakan komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan Gagne, Briggs (Yusuf Hadi Miarso, 2009: 457) menyatakan media adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa sehingga siswa mau belajar. Sedangkan AECT "Assosiation of Education and Communication Technology, 1997" (A. Kosasih, 2007: 10) memberikan pengertian bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Heinich dan kawan-kawan (Azhar Arsyad, 2009:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima, jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Namun apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Media yang digunakan didalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dan dirancang sedemikian rupa, sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa atau pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely 1971(Azhar Arsyad 2009: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu, atau kurang efisien melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini penting untuk guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Suatu rekaman video mengenai sebuah kejadian dapat dilihat berulang kali, dipercepat bahkan diperlambat untuk keperluan pembelajaran khusus yang memerlukan sebuah pengamatan yang berulang-ulang. Dalam suatu kejadian tertentu, guru dapat memotong atau mengedit sebuah video yang berguna untuk mengevisienkan waktu serta dapat diambil bagian-bagian pentingnya saja.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Suatu kejadian yang sudah direkam dan dijadikan sebagai media, dan dengan menggunakan alat tertentu, dapat di lihat secara bersamaan di berbagai tempat yang berbeda sehingga memungkinkan untuk suatu kegiatan tanpa adanya tatap muka langsung.

Rudy Bretz (Arief S. Sardiman, 1990: 20) membagi tiga ciri-ciri media sebagai berikut :

1) Suara

Media audio atau suara merupakan media yang digunakan untuk membuat, atau menyampaikan suatu pesan melalui perantara suara. yang digunakan berupa rekaman suara atau sebuah kegiatan yang berkaitan dengan audio atau suara.

2) Visual

Media visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

3) Gerak

Media gerak adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau suatu informasi melalui media bergerak. Melalui sebuah gerak, diharapkan informasi yang akan disampaikan akan lebih mudah tersampaikan, karena penerima informasi dapat melihat serta menirukan gerak dari informan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai ciri-ciri yang berbeda antara media yang satu dengan yang lain. Ciri-ciri tersebut sesuai dengan karakteristik media yang bersangkutan. Sehingga dengan adanya inisiatif guru untuk membuat media yang bervariasi, akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Heinich dan kawan-kawan 1982 (Azhar Arsyad, 2009: 66) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pemilihan media sebagai berikut :

- 1) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan, atau perguruan tinggi, atau latar belakang budaya dan pendidikan, serta menganalisis karakteristik

khusus antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.

- 2) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai.
- 3) Memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dalam media yang tepat. Apabila materi dalam media itu tersusun dengan baik, maka akan dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Selain itu juga perlu diperhatikan, dalam pengembangan materi perlu mempertimbangkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga dengan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Mempertimbangkan waktu penggunaan media, yaitu diperlukan persiapan bagaimana media itu akan digunakan. Sehingga saat menggunakan media dapat mempersingkat waktu sehingga tidak terbuang sia-sia
- 5) Meminta tanggapan dari siswa mengenai media. Dengan adanya tanggapan dari siswa mengenai kekurangan dan kelebihan dari media yang digunakan, akan dapat menjadi sebuah koreksi yang nantinya dapat dijadikan perbaikan untuk media selanjutnya.
- 6) Mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan mengevaluasi proses pembelajaran, guru akan mengetahui sejauh mana hasil dari proses

pembelajaran, selain itu guru dapat melihat efisiensi media yang digunakan.

Azhar Arsyad (2009: 68) menyampaikan, pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut :

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, dan sumber-sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Setiap kategori pembelajaran menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- 4) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Ahmad Rohani (1997: 29) menyampaikan, dalam menggunakan suatu media instruksional edukatif perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Biaya yang lebih murah, pada saat pembuatan, pembelian, maupun pemeliharaan. Pemilihan media dengan mempertimbangkan biaya

secara tepat, akan dapat meminimalisir penggunaan biaya terbuang secara sia-sia.

- 2) Kesesuaian dengan metode instruksional. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran, hendaknya mempertimbangkan metode instruksional yang digunakan. Untuk jumlah peserta didik yang besar, hendaknya menggunakan media yang mampu memproyeksikan materi gambar yang kecil menjadi gambar yang besar. Sebaliknya, apabila menggunakan metode kelompok-kelompok kecil hendaknya menggunakan media yang kecil.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hasil kegiatan mengidentifikasi karakteristik awal peserta didik dijadikan bahan pertimbangan memilih media.
- 4) Pertimbangan praktis. Media dipilih berdasarkan praktis tidaknya media saat digunakan, seperti, mudah dipindahkan, keamanan penggunaan media, kesesuaian dengan fasilitas yang ada, daya tahannya.
- 5) Ketersediaan media tersebut beserta suku cadangnya di pasaran serta keterbatasan bagi peserta didik. Jenis media yang akan digunakan hendaknya dipilih berdasarkan kriteria utama yaitu kesesuaiannya dengan tujuan instruksional.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Jika guru dapat menggunakan variasi dari perbedaan karakteristik media

pembelajaran dengan baik, maka guru dapat menyajikan media pembelajaran dengan baik dan menarik sehingga dapat bermanfaat.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai peranan untuk membantu memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton 1985 (Martinis Yamin, 2007: 200) mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Dalam menerima sebuah materi pelajaran, siswa akan memiliki penafsiran yang berbeda-beda mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru. Melalui media, penafsiran penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio), dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak, dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan motivasi.

3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa adanya media, guru akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Sehingga kelas tidak hanya didominasi oleh guru tetapi siswa juga turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4) Menghemat waktu belajar

Seringkali guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika guru memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

6) Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru

7) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ketika media digunakan, guru tidak perlu mengulang-ulang materi yang telah disampaikan. Selain itu, dengan media dapat mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Peran guru dapat ditingkatkan, selain menjadi pengajar, guru juga dapat berperan sebagai konsultan, penasehat, atau manajer pembelajaran.

Wina Sanjaya (2007: 168) menjelaskan beberapa fungsi media:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, video, film, sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah dokumen yang dapat diputar sewaktu-waktu untuk digunakan sebagai media. Selain itu, guru juga dapat memberikan sebuah pengalaman baru untuk siswa dengan menggunakan sebuah rekaman mengenai sebuah peristiwa langka, sekalipun berbahaya, tanpa menimbulkan resiko negatif untuk siswa.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak dapat ditampilkan didalam kelas, atau tidak mungkin menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat

dengan menggunakan mata telanjang, bahkan media dapat digunakan untuk melihat gerakan suatu objek yang terlalu cepat untuk diamati dengan cara melambatkannya, atau mempercepat gerakan suatu objek dengan cara mempercepatnya.

3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan

Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperkenalkan siswa dengan lingkungan belajar siswa. Sehingga selama proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media yang dapat dibawa kemana saja dan kapan saja, guru dapat mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan mengatur kegiatan belajar berinteraksi langsung dengan lingkungan.

4) Mengatasi batas ruang kelas

Media dapat digunakan untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik. Seperti halnya menampilkan objek yang terlalu besar bila dibawa ke kelas, memperbesar atau memperjelas objek yang tidak dapat diamati langsung dengan mata telanjang, memperlambat gerakan yang terlalu cepat, menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks, bahkan memperjelas bunyi yang terlalu pelan.

5) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah disusun dan dirancang sedemikian rupa, akan membuat siswa bertemu dengan sebuah pengalaman yang baru. Dengan adanya sesuatu yang baru tersebut, dapat merangsang keinginan siswa untuk mempelajari media yang dianggap baru tersebut.

6) Dapat mengontrol kecepatan belajar siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mengontrol secara langsung cepat lambatnya proses suatu pembelajaran. Sehingga dengan adanya kontrol yang baik dari guru, maka tujuan dari proses pembelajaran juga dapat dikontrol dengan baik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat memungkinkan untuk guru menyampaikan materi pelajaran secara maksimal. Media pembelajaran akan sangat membantu dalam kegiatan belajar. guru dapat menyajikan contoh dalam materi yang diperlukan untuk kegiatan belajar secara jelas. Guru dapat memanfaatkan kelebihan-kelebihan dari media pembelajaran untuk menyajikan materi secara jelas dan kongkrit, sehingga dapat disesuaikan dengan keadaan dan karakteristik siswa.

Kelebihan-kelebihan media pembelajaran seperti yang sudah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi

pelajaran dengan menarik. Agar penyampaian pembelajaran lebih bermanfaat maka guru tidak boleh salah memilih media. Oleh karena itu, guru juga perlu memiliki pengetahuan tentang klasifikasi media.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman, media dalam perkembangannya tampil dengan berbagai jenis dan format (modul, cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, software komputer, dst) masing-masing dengan ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini kemudian muncul usaha-usaha penataan atau pengelompokkan media atau klasifikasi media. Wina Sanjaya (2007: 170) mengelompokkan media kedalam beberapa karakteristik pembagiannya.

1) Dilihat dari sifatnya media dibagi menjadi :

a) Media auditif

Media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara.

b) Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara

c) Media Audio Visual

Jenis media yang dapat menampilkan gambar untuk dilihat dan juga suara untuk didengarkan. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dibagi menjadi :
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio, dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, dan video
- 3) Dilihat dari teknik pemakaiannya
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Media demikian memerlukan alat khusus seperti film proyektor, slide proyektor, OHP, dan komputer. Tanpa adanya alat-alat tersebut, media-media tersebut tidak akan berfungsi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan khusus, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Sedangkan menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya (Arief S Sadiman, 1990: 26), media dibagi menjadi beberapa jenis antara lain:

1) Taksonomi Menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak.

2) Hirarki Media Menurut Duncan

Hirarki ini dapat dijelaskan bahwa semakin rumit jenis media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah

pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana media yang digunakan, semakin murah biayanya, pengadaannya semakin mudah, sifat penggunaanya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.

3) Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya daripada dari medianya sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.

4) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat 7 macam pengelompokkan media, yaitu : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Dina Indriana (2011: 55-56) mengklasifikasikan media pengajaran berdasarkan analisis bentuk cara penyajiannya sebagai berikut:

- a. grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- b. media proyeksi diam,
- c. media audio,
- d. media gambar hidup/film,
- e. media televisi, dan
- f. multimedia.

Dengan memperhatikan sifat dari klasifikasi media diatas, dapat dijadikan pedoman untuk guru dalam merancang media pembelajaran. Guru dapat membuat media sesuai dengan karakteristik media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Multimedia merupakan salah

satu jenis klasifikasi media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sebuah usaha untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media dapat membantu memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam membantu siswa belajar secara optimal. Akan tetapi penggunaan satu media saja dirasakan kurang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran sehingga diperlukan usaha untuk memadukan atau menggabungkan media-media yang digunakan dalam pembelajaran menjadi satu kesatuan. Kesatuan atau gabungan dari media-media yang digunakan dalam pembelajaran inilah yang disebut dengan multimedia.

Hackbarth (Winarno, 2009: 6) berpendapat, multimedia adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Sependapat dengan pengertian multimedia diatas, Mc Cornick (M Suyanto, 2003:21) mendefinisikan multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Donna Robinson (Winarno, 2009: 7) menyatakan bahwa multimedia dimaknai sebagai pengajaran/pembelajaran berbantuan komputer atau penyajian pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video dan audio.

Multimedia pembelajaran memungkinkan untuk dapat memadukan beberapa media menjadi satu sehingga dapat menutupi kekurangan-kekurangan dari media lainnya. Dengan adanya rancangan dan persiapan yang baik, multimedia pembelajaran akan menjadi suatu hal yang sangat menarik bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan baik atau optimal sebagai hasil dari meningkatnya motivasi motivasi dan keinginan belajar siswa.

Dari uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, video, bahkan kreatifitas seni yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya, sehingga siswa dapat memperoleh informasi yang terkandung didalam media tersebut.

b. Kelebihan Multimedia

Dalam pembelajaran, peran multimedia sangatlah penting, karena merupakan penggabungan media-media yang dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik dari pada jumlah bagian-bagiannya saja (Winarno, 2009: 10).

Dina Indriana (2011: 97-98) mengemukakan kelebihan dari multimedia dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Materi pengajaran dapat diingat dengan lebih baik jika disampaikan melalui teks dan gambar.

- 2) Perhatian anak didik menjadi lebih baik karena adanya animasi di dalam multimedia.
- 3) Dapat mengatasi keberagaman modalitas belajar (visual, audio, kinestetik).

Musfiqon (2012: 189) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran berbasis multimedia antara lain (1) lebih menarik minat siswa; (2) lebih efektif dan efisien; (3) lebih praktis, dan (4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat memunculkan motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran memberikan nuansa baru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Multimedia pembelajaran dapat diperoleh dari berbagai jenis *software* antara lain *lectora*, *powerpoint*, *swishmax*, *dreamweaver*, *aurora*, *3D max*, dan *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis vektor sehingga ukuran filenya relatif kecil dan ringan.

3. *Flash (Adobe Flash)*

Adobe Flash merupakan salah satu program aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu menggabungkannya menjadi sebuah animasi atau movie.

Andi (2003: 1) mengemukakan bahwa *Adobe Flash* adalah standar profesional untuk pembuatan animasi web, memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video serta mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut movie. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat desain animasi yang unik dan menarik, karena didalamnya memuat fitur-fitur yang lengkap yang dapat membantu untuk membuat sebuah animasi.

Adobe Flash adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran sehingga dapat membuat game interaktif atau media interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik (Madcoms 2008: 1). Untuk itu flash dilengkapi dengan tool-tool (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi sehingga menjadi movie. Langkah terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki.

Adobe Flash dapat digunakan sebagai alat yang bisa menggabungkan atau memadukan beberapa unsur media pembelajaran menjadi satu media yang menarik. Multimedia yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat diatur dan dirancang sesuai dengan kehendak guru yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Adobe Flash merupakan salah satu program pengolah grafis yang dilengkapi dengan peralatan-peralatan yang lebih komplrit dibandingkan dengan program komputer pengolah grafis lainnya. Salah satu kelebihan *Adobe Flash* adalah dapat mengubah gambar menjadi animasi yang unik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Adobe Flash* merupakan salah satu program atau aplikasi komputer yang mempunyai fungsi untuk mengolah gambar atau vektor dan menyusunnya sehingga menjadi sebuah animasi yang kemudian dapat disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam multimedia pembelajaran, salah satunya untuk pembelajaran mata pelajaran IPS.

C. Kajian Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya Sapriya (2009: 7)

Somantri (Sapriya, 2009: 11) mengatakan bahwa IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Istilah penyederhanaan, digunakan pada tingkat pendidikan

dasar dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. MulyonoTj (Hidayati, 2002: 8) mengatakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan oleh Saidiharjo (Hidayati, 2002: 8) mengatakan bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi, dan mata pelajaran sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Sama halnya dengan pendapat tersebut, (Sapriya, 2009: 7) mengatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Jadi, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah.

Ilmu Pengetahuan Sosial mendidik peserta didik untuk memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu siswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan ilmu sosial lainnya), bertujuan untuk

membina warga negara yang baik, serta merupakan kegiatan dasar dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia.

2. Ruang Lingkup IPS

Proses pembelajaran dikelas untuk para siswa hendaknya dapat mengarahkan, membimbing, dan mempermudah siswa dalam penguasaan sejumlah konsep dasar sehingga mereka dapat membentuk struktur ilmu pengetahuannya sendiri. Tugas ini sebenarnya tidak mudah mengingat kemampuan siswa sekolah memiliki latar belakang kemampuan dan lingkungan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, sangat perlu ada upaya pencarian dan penerapan model pembelajaran yang tepat serta peralatan pendukung untuk membantu proses pembelajaran yaitu media.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada setiap jenjang pendidikan harus memiliki pembatasan-pembatasan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Khusus untuk IPS SD, materi pelajaran dibagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial (Sapriya,2009: 43).

Mengingat banyaknya cakupan materi dalam pembelajaran IPS SD, maka demi tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan program pendidikan IPS yang komprehensif. Sapriya(2009: 48) mengatakan bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup 4 dimensi meliputi:

- a. Dimensi pengetahuan (*knowledge*)
- b. Dimensi keterampilan (*skill*)
- c. Dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*)
- d. Dimensi tindakan (*actions*)

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagian dari masyarakat, dihadapkan pada permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat kelak. Tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 15) menyampaikan bahwa pendidikan IPS berusaha membantu manusia atau siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam

mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya sehingga siswa benar-benar siap untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial dimasyarakat kelak.

D. Karakteristik Materi

Struktur ilmu pengetahuan sosial tersusun dalam tiga tingkatan dari yang paling sempit ke yang paling luas, yaitu; (1) fakta, (2) konsep, (3) generalisasi Depdikbud Ditjend Dikti 1998/1999 (Anwar Senen 2003: 1).

1. Fakta adalah kejadian, objek atau gejala-gejala yang sudah atau dapat dibenarkan oleh indera. Fakta meliputi hal yang sangat luas. Dapat berupa objek, peristiwa, proses. Ciri pokok fakta adalah kekhasannya dan sifatnya yang tidak berulang-ulang. Apabila dikaitkan dengan pembentukan konsep IPS, maka fakta dapat dikatakan sebagai objek, peristiwa, kejadian nyata sekarang, atau kejadian nyata masa lampau. Fakta diperoleh dari penginderaan dan pengamatan individu yang masing-masing memiliki kesan tersendiri. Fakta merupakan data mentah bagi pembentuk konsep.
2. Konsep adalah suatu pengertian yang disimpulkan dari sekumpulan fakta yang memiliki ciri-ciri yang sama. Secara sederhana konsep adalah penamaan (pemberian label) mengenai sesuatu yang membantu seseorang mengenal, mengerti, dan memahami sesuatu tersebut. Konsep membantu seseorang mengenal, mengerti dan memahami sesuatu tersebut. Konsep dapat membantu mengorganisasikan informasi atau data yang mereka hadapi. Berbeda dengan fakta yang terbatas pada situasi khusus.

Penerapan konsep lebih luas dan bersifat multiinterpretasi (banyak penafsiran).

3. Generalisasi adalah perpaduan dari dua atau lebih konsep. Generalisasi menghubungkan beberapa konsep sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu pola hubungan yang bermakna dan menggambarkan hal yang lebih luas. Generalisasi yang baik adalah generalisasi yang tidak menyebut orang, tempat, atau benda. Jika ketiga hal tersebut disebutkan maka generalisasi yang kita buat memiliki tingkat abstraksi dan keberlakuan yang sempit dan rendah.

Ketiga struktur IPS tersebut sangat erat kaitannya dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS. Pelajaran IPS pada hakekatnya adalah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari dimasyarakat. Mulyono tjokrodikaryo (Anwar Senen 2003: 1) menyatakan ada 5 macam sumber materi IPS, yaitu:

1. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai terjauh

4. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar
5. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dan keluarga.

Kelima karakteristik materi IPS tersebut dijabarkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar, salah satunya pada SK dan KD kelas IV SD. Berdasarkan panduan yang ditetapkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas IV SD/MI adalah:

Tabel 1. Materi Pelajaran IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	1.1 Membaca peta lingkungan setempat(kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.
	1.2 Mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya
	1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumberdaya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.
	1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).
	1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/ kota, provinsi).
	1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di

	lingkungannya.
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota, provinsi	2.1 Mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. 2.3 Mengenal perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

Materi yang dipelajari dalam penelitian ini adalah perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota, provinsi.

E. Karakteristik Materi Dikaitkan Dengan Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar mengenal perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya membahas tentang materi perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi. Materi yang diajarkan mengenalkan perkembangan benda-benda industri, komunikasi dan transportasi tradisional sampai modern. Tujuan diajarkannya pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi adalah agar siswa dapat memahami perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu sampai modern. Benda-benda yang ada dalam materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi

adalah benda-benda yang dekat dengan siswa dan dapat di indera. Berdasarkan isi materi dari pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi maka dapat dikatakan bahwa materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi termasuk kedalam salah satu karakteristik materi IPS yaitu fakta.

F. Kajian tentang Peserta Didik

1. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik merupakan salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral. Peserta didik menjadi pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang disebut pendidikan.

Perspektif pedagogis memandang peserta didik sebagai sejenis makhluk "homo educandum", makhluk yang menghajatkan pendidikan. Peserta didik dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten, sehingga dibutuhkan binaan dan bimbingan untuk mengaktualisasikannya agar ia dapat menjadi manusia susila yang cakap.

Perspektif psikologis memandang peserta didik sebagai individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik, maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Arifin (Desmita, 2011: 39) menyatakan bahwa peserta didik adalah individu yang tengah tumbuh dan berkembang, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1

ayat 4, menyatakan bahwa “peserta didik diartikan sebagai anggota masyarakat yang berusaha membangun dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

Berdasarkan beberapa definisi tentang peserta didik yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah individu yang mempunyai sejumlah karakteristik, diantaranya:

- a. Peserta didik adalah individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas, sehingga ia merupakan insan yang unik.
- b. Peserta didik adalah individu yang sedang berkembang
- c. Peserta didik adalah individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi.
- d. Peserta didik merupakan individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri

2. Karakteristik Khas Peserta Didik

Perkembangan peserta didik mencakup beberapa aspek, meliputi perkembangan fisik motorik dan otak, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosioemosional. Masing-masing aspek perkembangan dihubungkan dengan pendidikan, sehingga para guru diharapkan mampu memberikan layanan pendidikan atau menggunakan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan tersebut.

a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik atau yang disebut juga pertumbuhan biologis meliputi perubahan-perubahan fisik atau jasmani tubuh manusia.

b. Perkembangan aspek kognitif

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

c. Perkembangan aspek psikososial

Perkembangan aspek psikososial adalah proses perubahan kemampuan peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang luas.

Karakteristik individu adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada individu sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan. Adanya karakteristik individu yang dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan tersebut jelas membawa implikasi terhadap proses pendidikan di sekolah. Dalam hal ini, proses pendidikan di sekolah harus disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik secara individu. McClelland (Desmita, 2011: 61) menemukan ciri-ciri orang yang memiliki kebutuhan untuk berprestasi, antara lain :

- a. Menyenangi situasi dimana ia memikul tanggung jawab pribadi atas perbuatannya
- b. Menyenangi adanya umpan balik yang cepat , nyata dan efisien atas segala perbuatannya
- c. Dalam menentukan tujuan prestasinya, ia lebih memiliki resiko yang moderat daripada resiko yang kecil

- d. Berusaha atau menyenangi sesuatu yang baru dan kreatif
- e. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan pemahaman ini, maka secara esensial proses belajar mengajar yang dilaksanakan guru adalah menyediakan kondisi yang kondusif agar masing-masing individu peserta didik dapat belajar secara optimal. Penggunaan media yang tepat menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana yang kondusif dan membantu memperlancar proses pembelajaran.

3. Karakteristik Anak usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahap perkembangan anak, berarti anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Havighurst (Desmita, 2011: 35), tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi :

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktifitas fisik
- b. Membina hidup sehat
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok
- d. Belajar menjalankan peran sosial berdasarkan jenis kelamin
- e. Belajar membaca, menulis dan berhitung, agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.

- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai
- h. Mencapai kemandirian pribadi

Guru dituntut untuk memberikan bantuan dalam mencapai tugas-tugas perkembangan peserta didik. Bantuan tersebut antara lain berupa:

- a. Menciptakan lingkungan sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik
- b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
- c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam mengembangkan konsep
- d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi diri siswa itu sendiri.

Karakteristik siswa kelas IV SD adalah berada pada tahap perkembangan belajar operasional konkret. Karena siswa kelas IV SD berumur 9-12 Tahun. Oleh karena itu mereka akan lebih mudah belajar jika disajikan objek konkret atau gambar-gambar objek konkret. Sehingga guru dalam memberikan materi pelajaran hendaknya menggunakan variasi media pembelajaran, yaitu media yang dapat menampilkan gambar-gambar realistik dan konkret untuk memudahkan siswa menerima

informasi dari materi yang disampaikan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.

Mengacu pada uraian diatas, siswa kelas IV berada pada tahap masa kanak-kanak akhir, karena anak-anak kelas IV SD berada pada umur 10-11 tahun. Anak-anak pada tahap ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Anak-anak seusia mereka suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang menarik, mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

G. Implementasi Multimedia pembelajaran dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (Arief S. Sadiman, 1990: 10). Proses pembelajaran memerlukan adanya media pembelajaran yang dapat menjembatani peserta didik dengan pesan pembelajaran. Perkembangan teknologi secara tidak langsung mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini sebaiknya menjadi fokus bagi pendidik untuk

melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan memilih media yang tepat.

Media berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu jenis media yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah multimedia. Donna Robinson (Winarno, 2009: 7) menyatakan bahwa multimedia dimaknai sebagai pengajaran/pembelajaran berbantuan komputer atau penyajian pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video, audio. Multimedia pembelajaran dapat dijumpai dalam berbagai software, salah satunya adalah *Adobe Flash*.

Adobe Flash yang dahulu bernama *Adobe Flash* dapat digunakan sebagai alat yang bisa menggabungkan atau memadukan beberapa unsur media pembelajaran menjadi satu media yang menarik. Multimedia yang dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash* dapat diatur dan dirancang sesuai dengan kehendak guru yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. *Adobe Flash* sebagai salah satu program pengolah grafis yang dilengkapi dengan peralatan-peralatan yang lebih komplit dibandingkan dengan program komputer pengolah grafis lainnya. Salah satu kelebihan *Adobe Flash* adalah dapat mengubah gambar menjadi animasi yang unik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran, termasuk untuk mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa

dan kehidupannya. Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 15) menyampaikan bahwa pendidikan IPS berusaha membantu manusia atau siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS adalah perkembangan teknologi, industri dan komunikasi di masyarakat yang diajarkan di kelas IV SD.

Siswa kelas IV SD berada pada tahap perkembangan belajar operasional konkret. Karena siswa kelas IV SD berumur 9-12 Tahun. Oleh karena itu mereka akan lebih mudah belajar jika disajikan objek konkret atau gambar-gambar objek konkret. Sehingga guru dalam memberikan materi pelajaran hendaknya menggunakan variasi media pembelajaran, yaitu media yang dapat menampilkan gambar-gambar realistis dan konkret untuk memudahkan siswa menerima informasi dari materi yang disampaikan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Philip 1997 (Winarno 2009: 7) menyatakan bahwa media merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, animasi, dan video; beberapa komponen tersebut atau seluruh komponen tersebut dimasukkan kedalam program yang koheren. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan multimedia *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi, industri, dan komunikasi di masyarakat akan membuat kegiatan belajar lebih menarik. Hal ini dikarenakan salah satu

kelebihan dari penggunaan multimedia pembelajaran adalah adanya peningkatan perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar (Dina Indriana, 2011: 97-98). Adanya peningkatan perhatian peserta didik dapat menjadi salah satu faktor pemicu munculnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Artinya, multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Penerapan multimedia dalam kegiatan belajar memerlukan strategi yang dapat membantu guru untuk mempermudah serta membuat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berjalan dengan sistematis. Syaiful Bahri Djamarah (2010: 67) mengungkapkan enam urutan kegiatan yang dapat diterapkan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

1. Merumuskan tujuan
2. Persiapan guru
3. Persiapan kelas
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media
5. Langkah kegiatan belajar siswa
6. Langkah evaluasi pengajaran

Penulis mengembangkan enam langkah ini sebagai kisi-kisi observasi yang dapat dilihat pada bab III.

H. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Aprilia alfiati dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS dengan Menggunakan Multimedia KITS pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bendan Kecamatan Banyudono Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2009/2010”.

Penelitian tersebut dilaksanakan berdasarkan analisis kebutuhan bahwa media pembelajaran tentang bumi dan alam semesta masih sangat terbatas dan memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti menyatakan bahwa diperlukan alat untuk mengkonkretkan konsep-konsep tentang bumi dan alam semesta melalui pengembangan multimedia menggunakan program *Macromedia Flash 8*.

Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa penggunaan multimedia KITS dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Bendan. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan meningkatnya motivasi siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi siswa yang menunjukkan adanya peningkatan pada pra tindakan adalah 59, pada siklus 1 adalah 66, dan pada siklus 2 adalah 80. Selain itu peningkatan motivasi juga dapat dilihat dari hasil test penilaian proses pembelajaran pada pra tindakan adalah 62, pada siklus 1 adalah 76, dan pada siklus 2 adalah 85. Dengan demikian dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa dengan penggunaan multimedia KITS dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Bendan Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali.

Relevansi dengan penelitian yang saya lakukan adalah adanya persamaan analisis kebutuhan, yaitu guru memerlukan multimedia yang dapat mengkonkretkan atau memvisualisasikan konsep-konsep dalam pembelajaran. Ditinjau dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilia alfiati, diketahui bahwa multimedia layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melihat hasil penelitian tersebut, maka penelitian tindakan kelas yang saya lakukan saya diharapkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian Nelly Novita Galuh dalam skripsi yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri Pontianak Selatan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan studi pendahuluan peneliti yang menyatakan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran IPA masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan minimnya media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri Pontianak Selatan.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Ditunjukkan dengan perolehan motivasi belajar siswa siklus I 60%, siklus II 70%, dan siklus III mencapai 75%. Relevansi dengan penelitian yang saya lakukan adalah adanya

persamaan analisis kebutuhan, yaitu guru memerlukan multimedia yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melihat hasil penelitian tersebut, maka penelitian tindakan kelas yang saya lakukan saya diharapkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Penelitian Mustapa Ali dalam tesis yang berjudul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2.

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa arab yang disebabkan oleh kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. oleh karena itu peneliti merasa perlu mengadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa arab kelas V MIN Malang 2.

Hasil analisis data membuktikan bahwa : (1) Uji hipotesis secara simultan, yaitu menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji F. Dengan hasil F hitung $38.215 \geq F$ tabel 4,15. Sehingga H_a yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar bahasa Arab siswa VA MIN Malang 2 diterima. (2) Untuk menguji hipotesis secara parsial digunakan uji t yaitu dapat dilihat bahwa t hitung Multimedia interaktif (X) dengan nilai, t Tabel = $6.182 \geq t$ hitung $\geq t$ tabel = 2,04. maka H_a diterima dan H_o ditolak, itu berarti terdapat pengaruh yang signifikan oleh

variabel X terhadap motivasi belajar siswa (Y). Pengaruh variabel (X) R Square sebesar 0.538 atau 54%, terhadap motivasi belajar (Y), Artinya besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Sehingga dapat diketahui bahwa multimedia interaktif mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Relevansi terhadap penelitian yang saya lakukan adalah dengan adanya penelitian eksperimen yang membuktikan bahwa adanya pengaruh signifikan penggunaan multimedia interaktif flas terhadap motivasi belajar siswa, maka dapat di jadikan gambaran awal untuk melakukan penelitian selanjutnya untuk menerapkan multimedia untuk kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

I. Kerangka Berpikir

IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Implikasinya berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan.

IPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat terpadu, interdisipliner, multidimensional bahkan intradisipliner. Karakteristik ini terlihat dari perkembangan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang cakupan materinya

sangat luas. Dinamika semacam ini sulit dipahami mengingat materi yang kompleks dan rumit mengenai permasalahan sosial. Salah satu materi yang ada di mata pelajaran IPS adalah perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi. Materi perkembangan teknologi industri dan komunikasi merupakan salah satu contoh materi IPS yang memerlukan suatu pendekatan yang dapat mengkonkretkan fakta dan konsep. Materi perkembangan teknologi industri dan komunikasi diajarkan pada kelas IV SD semester 2.

Karakteristik siswa kelas IV SD adalah berada pada tahap perkembangan belajar operasional konkret. Karena siswa kelas IV SD berumur 9-12 Tahun. Oleh karena itu mereka akan lebih mudah belajar jika disajikan objek konkret atau gambar-gambar objek konkret. Maka akan lebih baik jika pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dilakukan dengan variasi media pembelajarannya, yaitu media yang dapat menampilkan gambar-gambar realistis dan konkret untuk memudahkan siswa menerima informasi dari materi yang disampaikan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran IPS yang berlangsung di sekolah dasar saat ini masih cenderung kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Guru belum belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada secara optimal sebagai sarana penunjang dalam penyampaian konsep-konsep IPS. Guru hanya menggunakan media buku paket dan gambar-gambar sederhana dengan ukuran huruf yang kecil tanpa mepedulikan pemanfaatan media

pembelajaran lain seperti penggunaan *LCD poyektor*, laptop, komputer, dan media penunjang lainnya. Hal itu akan berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Melihat berbagai masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, maka penggunaan media yang bervariasi akan sangat penting untuk diperhatikan. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, dan sesuai dengan materi dan tujuan yang akan dicapai akan menjadi kunci kesuksesan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, khususnya terkait motivasi belajar siswa yang akan bertambah untuk mengikuti pembelajaran.

Penggunaan multimedia pembelajaran merupakan salah satu wujud aplikasi pembelajaran yang menarik dan variatif. Melalui media ini guru dapat menampilkan materi pelajaran dengan menarik. Guru dapat menampilkan gambar dengan berbagai bentuk, warna, dan animasi gerak serta dipadukan dengan suara-suara yang lucu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media flash juga merupakan program yang dirancang untuk dapat membuat animasi-animasi kreatif dengan fitur dan alat-alat yang lengkap, sehingga dapat membuat siswa tidak merasa jenuh serta dapat memotivasi siswa mulai dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Dalam penggunaan media flash, guru juga dapat menerapkan berbagai teknik atau metode pembelajaran, mulai dari klasikal, sampai dengan pembelajaran dengan model kelompok, sehingga siswa akan merasa senang

dengan kondisi pembelajaran yang variatif dan tidak monoton dan akan membangkitkan motivasi belajar siswa.

J. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat di kelas IV SD Negeri Lempuyangan I.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian. Peneliti berperan sebagai pengamat atau observer.

Tujuan PTK secara umum adalah untuk tujuan profesional guru dan perbaikan proses belajar mengajar (PBM). Tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk mengungkap makna dari proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi melalui tindakan yang dilakukan.

Tindakan-tindakan yang dilakukan dalam PTK meliputi tindakan yang sudah direncanakan, kemudian di ujicobakan untuk selanjutnya di evaluasi keberhasilan dari tindakan yang dilakukan tersebut, apakah dapat membantu menyelesaikan permasalahan dikelas atau tidak. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan kepada siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi yaitu rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat yang rendah.

B. Setting

Setting penelitian dalam penelitian ini adalah di dalam kelas, pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat di masyarakat kelas IV SD Negeri Lempuyangan I. Siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan dengan rata-rata usia 11-12 tahun. Tingkat kemampuan kognitif siswa beragam, ada tinggi, sedang dan rendah.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah motivasi belajar IPS.

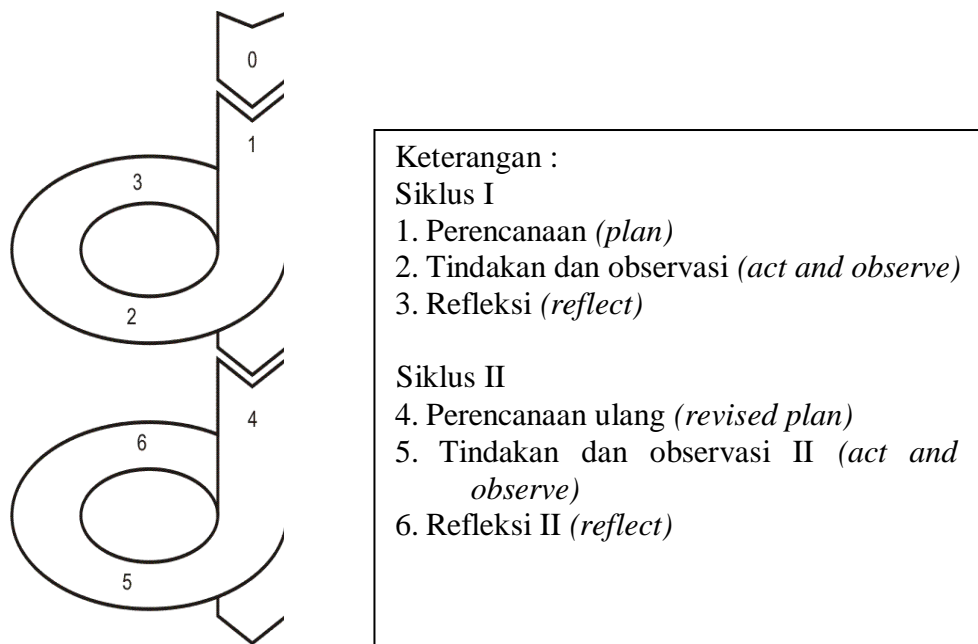
E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia pembelajaran *flash* sebagai variabel bebas (variabel proses)
2. Motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat kelas IV SD Negeri Lempuyangan I sebagai variabel terikat (variabel output)

F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip Suharsimi Arikunto (2006: 92) tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi:



Gambar 1
Proses Penelitian Tindakan

Keterangan :

1) Perencanaan (*planing*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan

2) Tindakan (*acting*)

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti dan guru, harus sesuai dengan apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, namun juga tetap harus berlaku wajar, dan tidak dibuat-buat.

3) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahap pengamatan, peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat setiap hal yang terjadi selama tahap berlangsung. Catatan tersebut dijadikan sebagai data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

4) Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti akan mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan yang telah dilakukan.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu suatu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jumlah siklus dalam sebuah penelitian, tergantung dengan masalah yang di selesaikan. Semakin kompleks masalah yang diselesaikan, semakin banyak siklus yang dilaksanakan.

G. Rencana Tindakan

Berdasarkan desain penelitian diatas penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Rencana tindakan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pratindakan

Rencana pratindakan dilakukan dilakukan untuk mendukung pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan agar berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada rencana pratindakan meliputi:

- a. Peneliti melakukan diskusi dan latihan dengan guru kelas yang nantinya akan memandu siswa mengoperasikan komputer selama proses pembelajaran mengenai proses atau cara pengoprasian multimedia flash dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat. Latihan dilakukan pada saat guru dalam keadaan tidak mengajar dan dilakukan satu minggu sebelum penelitian dilakukan.
- b. Peneliti menyebarkan angket pratindakan kepada siswa. Tujuan peneliti menyebarkan angket pratindakan adalah sebagai acuan untuk membandingkan hasil motivasi siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi sebelum diberikan tindakan dengan hasil motivasi siswa setelah diberikan tindakan yaitu penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat diketahui setiap akhir siklus.
- c. Peneliti mempersiapkan semua instrumen dan multimedia pembelajaran yang nantinya akan digunakan selama penelitian tindakan kelas ini berlangsung.

2. Siklus Pertama

Pada siklus pertama, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan dilaksanakan berdasarkan masalah yang akan dipecahkan dan hipotesis yang diajukan. Penyusunan rencana merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa. Dalam tahap perencanaan pada siklus I, yang perlu peneliti siapkan adalah:

- 1) Peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Lempuyangan I. Berikut ini merupakan jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan:

Tabel 2. Jadwal Penelitian

Siklus	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan Pembelajaran
I	Pertemuan 1 Rabu, 29 Mei 2013	10.15-11.50	Mengidentifikasi alat produksi, komunikasi, dan transportasi masa lalu dan modern.
	Pertemuan 2 Jum'at, 31 Mei 2013	08.45-10.15	Membandingkan kelebihan dan kekurangan teknologi modern dan masalah
II	Pertemuan 1 Rabu, 5 Juni 2013	10.15-11.50	Menceritakan pengalaman menggunakan alat teknologi industri, komunikasi, dan transportasi masa lalu dan modern
	Pertemuan 2 Jum'at, 7 Juni 2013	08.45-10.15	Membuat laporan pengamatan tentang proses kegiatan produksi yang diamati

- 2) Menyusun rancangan skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Menyiapkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan angket.

- 5) Menyiapkan identitas siswa atau papan nama siswa.
- 6) Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktifitas pembelajaran.

b. Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru bersama dengan peneliti dalam menggunakan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran pada pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu tindakan dipandu dengan RPP yang telah disusun. Tindakan pada siklus I ini akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya , yaitu 2 X 35 menit.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini mengungkapkan hal-hal menarik selama pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran. aspek-aspek yang diamati meliputi: sikap guru saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa selama proses pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas, respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa dalam menyimpulkan hasil pembelajaran, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kegiatan siswa selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji keseluruhan tindakan yang telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan, digunakan data dari hasil observasi dan angket yang telah diisi siswa. Data observasi menunjukkan keberhasilan penerapan multimedia pembelajaran dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan data angket digunakan untuk melihat hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Data angket yang dihasilkan akan berfungsi sebagai angket siklus I yang selanjutnya untuk menemukan bukti nyata dan menilai seberapa besar peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar siswa pada siklus I jika dibandingkan dengan tingkat motivasi pada pratindakan. Hasil refleksi dalam tindakan pertama ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus II dan seterusnya jika masih diperlukan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Kualitas suatu data penelitian, dipengaruhi oleh dua hal yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2011: 193). Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu kuesioner (angket) dan observasi (pengamatan).

1. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011: 198).

Metode angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dalam skala Likert responden diminta menjawab suatu pernyataan dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan data yang diperlukan oleh peneliti.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Sugiyono (2011: 203) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti sudah tahu pasti tentang variabel yang akan diamati.

I. Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan data yang teliti dan akurat. Untuk itu, peneliti perlu mengembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara mudah, dan dengan hasil yang cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti adalah angket dengan skala Likert, dan lembar observasi (observasi terstruktur).

1. Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen angket yang digunakan dengan tujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi di masyarakat. Suharsimi Arikunto (2006: 166) menyatakan bahwa angket disusun berdasarkan prosedur penyusunan instrumen seperti yang disampaikan di bawah ini:

a. Penulisan item kuesioner atau butir soal

Kegiatan dalam penulisan butir soal yaitu penyusunan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dikembangkan

berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Suciati dan Irawan (2001: 54) yang menyatakan beberapa indikator:

1) Attention (perhatian)

Adanya perhatian siswa ditandai dengan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga mengerjakan perintah yang diinstruksikan guru selain itu siswa juga tekun mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Relevance (kesesuaian/hubungan)

Adanya kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa ditandai dengan siswa dapat merasakan kebermanfaatan kegiatan pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari siswa.

3) Convidence (rasa percaya diri)

Rasa percaya diri siswa dapat dilihat antara lain ketika mereka berani menyampaikan pendapatnya didepan kelas, siswa mau bertanya kepada guru, siswa mau menjawab pertanyaan guru serta siswa mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

4) Satisfaction (kepuasan)

Motivasi diikuti dengan rasa puas atau kepuasan. Apabila siswa merasa puas yang ditandai dengan merasa senang belajar IPS, mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir, rasa keingin tahuan terpenuhi maka dapat dikatakan bahwa siswa telah memiliki motivasi.

Indikator di atas dapat dikembangkan menjadi kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Positif	Butir Negatif	Jml
Motivasi Belajar Siswa	1. Perhatian (<i>Attention</i>)	a. Siswa mengerjakan perintah yang diinstruksikan. b. Siswa mengikuti langkah-langkah dalam menggunakan multimedia. c. Siswa antusias dalam menggunakan multimedia pembelajaran d. Siswa tekun mengikuti kegiatan pembelajaran e. Siswa mampu memahami peraturan kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru	1,3,5, 7,9	2,4,6, 8,10	10
	2. Hubungan (<i>Relevance</i>)	a. Siswa dapat memahami konsep tentang materi pelajaran dengan baik. b. Siswa dapat menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan.	11,13, 15,17, 19	12,14, 16,18, 20	10

		<p>c. Siswa dapat merasakan kebermanfaatan kegiatan pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari siswa.</p> <p>d. Siswa dapat mengetahui tujuan pembelajaran</p> <p>e. Siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.</p>			
	3. Percaya Diri (<i>Confidence</i>)	<p>a. Siswa bertanya tentang materi yang diajarkan melalui multimedia.</p> <p>b. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri.</p> <p>c. Siswa mampu menyatakan pendapatnya di depan kelas.</p> <p>d. Siswa mampu bersosialisasi dengan teman lainnya.</p> <p>e. Siswa dapat menilai tingkat keberhasilannya sendiri.</p>	21,23, 25,27, 29	22,24, 26,28, 30	10
	4. Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	a. Siswa menyukai kegiatan	31,33, 35,37, 39	32,34, 36,38, 40	10

		pembelajaran. b. Siswa senang belajar IPS. c. Siswa dapat merasakan keingintahuan nya terpenuhi. d. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. e. Siswa dapat merasakan fasilitas dalam pembelajaran lengkap dan dapat membantu kegiatan pembelajaran.			
Jumlah					40

b. Penyuntingan

Penyuntingan yaitu melengkapi instrumen dengan petunjuk mengerjakan dan surat pengantar. Dalam mengisi angket siswa akan diminta untuk memilih jawaban yang telah disediakan sesuai dengan pilihan mereka sendiri. Skor pada setiap item menggunakan ketentuan yang sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2005: 81) yang menyatakan sistem penyekoran untuk angket dengan skala likert sebagai berikut:

1) Untuk butir Positif, skor untuk setiap item adalah:

a) Skor 4 untuk jawaban “selalu”

b) Skor 3 untuk jawaban “sering”

- c) Skor 2 untuk jawaban “kadang-kadang”
 - d) Skor 1 untuk jawaban “tidak pernah”
- 2) Untuk butir negatif, skor untuk setiap item adalah:
- a) Skor 1 untuk jawaban “selalu”
 - b) Skor 2 untuk jawaban “sering”
 - c) Skor 3 untuk jawaban “kadang-kadang”
 - d) Skor 4 untuk jawaban “tidak pernah”
- c. Analisis hasil, dan revisi

Dalam tahap ini, angket akan dianalisis untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen yang dapat dilakukan dengan mengkonsultasikannya kepada dosen ahli. Apabila dosen ahli menghendaki untuk dilakukan perubahan, maka instrumen akan direvisi untuk kemudian di ajukan kembali kepada dosen ahli.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk merekam setiap aktifitas yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah penyusunan lembar observasi yang digunakan dalam peneltian ini adalah:

a. Penulisan item atau butir observasi

Kegiatan dalam penulisan butir observasi yaitu penyusunan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi observasi dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori yang disampaikan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2010: 67) yang menyatakan enam urutan kegiatan yang dapat

diterapkan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

- 1) Merumuskan tujuan
- 2) Persiapan guru
- 3) Persiapan kelas
- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media
- 5) Langkah kegiatan belajar siswa
- 6) Langkah evaluasi pengajaran

Dari teori tersebut, kemudian dikembangkan menjadi kisi-kisi observasi sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-Kisi Pedoman Observasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jml
Multimedia	1. Merumuskan tujuan	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	2
	2. Persiapan guru	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar b. Guru mempersiapkan materi ajar	2
	3. Persiapan kelas	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai b. Guru mengatur tatanan ruang kelas	2
	4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung b. Guru memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan	2
	5. Langkah kegiatan belajar siswa	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi b. Guru memberikan ke-	5

		kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas	
	6. Langkah evaluasi pengajaran	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa	1
JUMLAH			14

b. Penyuntingan

Dalam tahap penyuntingan, peneliti melengkapi lembar observasi dengan waktu pelaksanaan observasi, materi, guru, dan observer.

c. Analisis hasil, dan revisi

Dalam tahap ini, angket akan dianalisis untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen yang dapat dilakukan dengan mengkonsultasikannya kepada dosen ahli. Apabila dosen ahli menghendaki untuk dilakukan perubahan, maka instrumen akan direvisi untuk kemudian diajukan kembali kepada dosen ahli.

J. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan kegiatan mengklasifikasikan, menganalisa, dan mengambil kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan (Sugiyono 2012: 2007). Analisa data dilakukan dengan melihat refleksi

penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi peneliti akan memiliki wawasan autentik yang membantu dalam menafsirkan data penelitian.

Data penelitian yang diperoleh bersifat kuantitatif berupa hasil angket. Data kuantitatif tersebut kemudian ditafsirkan menjadi data yang bersifat kualitatif dengan rumus dan kategori menurut Sukardjo (Purnama Wati, 2012) sebagai berikut:

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4

No.	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	$X > X_i + 1,8 Sb_i$	$X > 3,4$	Sangat baik
2.	$X_i + 0,6 Sb_i < X \leq X_i + 1,8 Sb_i$	$2,8 < X \leq 3,4$	Baik
3.	$X_i - 0,6 Sb_i < X \leq X_i + 0,6 Sb_i$	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup
4.	$X_i - 1,8 Sb_i < X \leq X_i - 0,6 Sb_i$	$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

X_i = rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

Sb_i = simpangan baku skor ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Perhitungan skor rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan, menggunakan rumus:

$$X = \frac{X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

ΣX = jumlah skor

n = jumlah penilai/jumlah butir angket

Penelitian ini juga akan menafsirkan data kuantitatif secara verbal yaitu dengan membandingkan hasil angket pratindakan dan setelah dilakukan tindakan yang diperoleh subjek serta menjelaskan kondisi-kondisi lain yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan demikian akan dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di masyarakat pada kelas IV SD Negeri Lempuyangan I.

K. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dapat ditandai dengan perubahan kearah perbaikan. Keberhasilan suatu tindakan dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil sebelum diberi tindakan dengan hasil sesudah diberikan tindakan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan kriteria keberhasilan normatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai setelah diberikan tindakan dengan hasil sebelum diberikan tindakan. Apabila keadaan sesudah diberikan tindakan menunjukkan keadaan yang lebih baik maka penelitian ini dikatakan berhasil. Keberhasilan penelitian dibuktikan dengan hasil perhitungan data angket yang lebih tinggi dari hasil perhitungan data angket pratindakan. Adapun kriteria

keberhasilan yang digunakan adalah jika 80% siswa yang memperoleh motivasi dengan kriteria yang baik mencapai $\geq 80\%$ siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta. SD Negeri Lempuyangan I terdiri dari 18 kelas dengan jumlah siswa kurang lebih adalah 592 dengan rata-rata jumlah siswa setiap kelas adalah 32 dan didukung tenaga pengajar yang terdiri dari guru kelas dengan jumlah 18 orang, 2 orang guru olahraga, 1 orang guru bahasa inggris, 3 orang guru agama islam, dan 1 orang guru agama kristen.

SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta terletak di Jalan Tukangan No.6, kecamatan Danurejan, Kota Yogyakarta. Letaknya yang strategis di timur jalan raya dan dekat dengan rumah penduduk cukup representatif dan kondusif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Gedung SD Negeri Lempuyangan 1 tertata dengan baik dan kondisinya masih baik untuk mendukung kelangsungan kegiatan belajar mengajar (KBM).SD Negeri Lempuyangan I memiliki 18 ruang kelas yang terdiri dari kelas I (A, B, C), kelas II (A, B,C), kelas III (A, B, C), kelas IV (A, B, C), kelas V (A, B, C) dan kelas VI (A, B, C). Selain itu, SD Negeri Lempuyangan I dilengkapi dengan perpustakaan, mushola, ruang UKS, dan laboratorium komputer yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

Pertimbangan penelitian dilakukan di SD Negeri Lempuyangan I adalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan

transportasi. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya di kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I yang berjumlah 28 siswa. Daftar nama siswa dan inisialnya berada dalam tabel 6, berikut:

Tabel 6. Daftar inisial siswa

No	Inisial	No	Inisial
1	RMI	15	LMR
2	ARR	16	LSR
3	HNF	17	MFA
4	ADN	18	MFR
5	ASB	19	NGA
6	AOV	20	PAD
7	ASN	21	ROA
8	CAN	22	RHW
9	DKP	23	RPP
10	DCP	24	TPS
11	ABC	25	VAY
12	FSH	26	CAF
13	GJG	27	JAL
14	JKN	28	FPF

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

a. Perencanaan Pra Tindakan

Dalam tahap perencanaan pratindakan ini, peneliti membicarakan mengenai rencana kegiatan pratindakan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan agar guru mengetahui kegiatan yang akan dilakukan peneliti dalam kegiatan pratindakan, yaitu kegiatan dimana peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap kegiatan

pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dilanjutkan dengan membagikan angket pratindakan yang nantinya diisi oleh siswa.

b. Pelaksanaan Pratindakan

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama kemudian dibuka oleh guru dengan salam. Selanjutnya guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk apersepsi. Setelah pertanyaan dijawab oleh siswa guru melanjutkan penyampaian materi. Selama penyampaian materi berlangsung, guru mengajukan pertanyaan yang diberikan kepada siswa. Hanya beberapa siswa yang antusias menanggapi pertanyaan guru. Selain itu siswa juga terlihat jenuh dengan kegiatan pembelajaran karena selama kegiatan pembelajaran, guru hanya berceramah didepan kelas, kemudian menulis materi yang penting di papan tulis, dan memerintahkan siswa untuk menyalinnya di buku tulis siswa. Setelah siswa selesai dengan kegiatan menulis, guru melakukan tanya jawab kembali kepada siswa untuk meyakinkan kejelasan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Sebelum kegiatan diakhiri, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

c. Hasil Pratindakan

Angket pratindakan dibagikan setelah kegiatan pembelajaran pratindakan berakhir. Tujuan peneliti menyebarkan angket pratindakan adalah sebagai acuan untuk membandingkan hasil motivasi siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri,

komunikasi dan transportasi sebelum diberikan tindakan dengan hasil motivasi siswa setelah diberikan tindakan yaitu penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat diketahui setiap akhir siklus. Angket pratindakan dibagikan pada tanggal 24 Mei 2013. Adapun hasil angket pratindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Kategori Motivasi Angket Pratindakan

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat baik ($X > 4,2$)	4	14,3%
Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)	13	46,4%
Cukup ($2,6 < X \leq 3,4$)	11	39,3%

Skor pratindakan merupakan skor yang diperoleh subjek saat mengisi angket pratindakan.

Hasil pratindakan tersebut menunjukkan bahwa ada 4 siswa yang memiliki motivasi belajar sangat baik, yaitu: EKB, LMR, NGA, dan TPS. Ada 13 siswa yang memiliki motivasi belajar baik, yaitu: ASB, AOV, ASN, CAN, DKP, FSH, GJG, JKN, MRR, RPP, VAY, CAF, dan FPF. Ada 11 siswa yang memiliki motivasi belajar cukup, yaitu: RMI, ARR, HNF, ADN, DCP, LSR, MFA, PAD, ROA, RHW, dan JAL. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik ada 17 siswa atau 60,7%.

2. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pokok bahasan

perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri Lempuyangan I.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan tahapan yang telah di rencanakan. Tahap persiapan dimulai dengan menyusun RPP yang akan dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam menyusun RPP, peneliti juga meminta pendapat atau masukan dari guru kelas, setelah itu kemudian RPP dikonsultasikan dengan dosen ahli. Materi yang digunakan dalam penyusunan RPP adalah materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan teknologi.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti berdiskusi dengan guru kelas mengenai penggunaan multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian setelah guru memahami penggunaan multimedia pembelajaran, guru bersama peneliti melakukan pelatihan penerapan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan pada hari senin tanggal 27 Mei 2013. Pelatihan dilakukan pada saat guru tidak mengajar karena pada saat itu dalam kelas sedang digunakan untuk pelajaran agama islam yang diajarkan oleh guru agama sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Peneliti dan guru kelas membicarakan waktu yang akan digunakan untuk penelitian Siklus I. Dari pembicaraan tersebut disepakati untuk pelaksanaan siklus I, yaitu pada hari rabu, tanggal 29 Mei 2013 . Peneliti mempersiapkan semua instrumen penelitian yang digunakan

yaitu berupa angket dan lembar observasi yang nantinya digunakan dalam penelitian.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan berisi pokok bahasan yang berhubungan dengan materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Pertemuan pertama

Pelaksanaan Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 29 Mei 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, kemudian dilanjutkan guru membuka pelajaran dengan salam dan mengabsen siswa. Setelah itu guru memulai pelajaran dengan menyampaikan sedikit apersepsi menceritakan tentang telepon. Selanjutnya guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari ini yaitu mengidentifikasi alat produksi, komunikasi, dan transportasi masalalu dan modern.

Sebelum masuk materi, guru menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari ini berbeda dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. Kegiatan pembelajaran pada hari ini akan dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran. mendengar informasi tersebut siswa terlihat senang dan antusias.

Selanjutnya guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai perkembangan teknologi industri komunikasi, dan transportasi. Melalui multimedia pembelajaran, guru mengkonfirmasi jawaban siswa. guru menampilkan halaman yang berisi tentang contoh alat-alat perkembangan teknologi tradisional dan modern, halaman yang sedang ditampilkan, mengandung musik dan dengan *background* yang menarik dan sesuai dengan materi yang sedang ditampilkan. Selanjutnya guru memberikan suatu masalah yang harus dijawab oleh siswa. Guru menampilkan gambar-gambar alat perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi tradisional dan modern. Selanjutnya siswa diminta untuk membedakan alat-alat perkembangan teknologi tradisional dan modern tersebut dengan cara mengelompokkannya sesuai dengan jenis teknologi tradisional dan modern. Siswa diminta untuk menuliskan jawaban siswa tersebut di buku tulis masing-masing. Siswa mengikuti perintah dari guru, akan tetapi ada beberapa siswa yang terlihat kurang antusias menanggapi perintah dari guru. Setelah selesai kegiatan tersebut guru mengkonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang berisi gambar-gambar yang sudah dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis perkembangannya.

Sebelum kegiatan diakhiri, guru memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi. Setelah siswa selesai mengerjakan soal

evaluasi siswa diminta untuk mengumpulkan hasil pekerjaan siswa di meja guru. Guru bersama siswa membahas kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Akan tetapi beberapa siswa terlihat bosan dan bahkan cenderung tidak memperhatikan penjelasan dari guru karena sibuk dengan permainannya sendiri.

2) Pertemuan Kedua

Tindakan siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jumat, 31 mei 2013. Pembelajaran dimulai dengan berdoa, dan dibuka guru dengan salam. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “naik kereta api”. Selanjutnya guru bertanya beberapa pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari. Guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu dengan menampilkan gambar-gambar tentang alat teknologi produksi, komunikasi dan transportasi masalalu dan modern.

Sebelum masuk ke materi guru menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari pada hari ini yaitu membandingkan keunggulan dan kelemahan alat teknologi masalalu dan teknologi modern. Setelah itu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota kelompok dua orang. Kelompok dibentuk oleh guru berdasarkan letak tempat duduk. Setelah siswa siap dengan kelompoknya, guru bertanya untuk meyakinkan siswa

bahwa siswa sudah siap untuk bekerja dengan kelompoknya. Sebelum memulai pembelajaran guru menjelaskan tentang aturan pembelajaran. Selanjutnya dengan menggunakan multimedia pembelajaran guru memutar video tentang membajak sawah dengan menggunakan tenaga kerbau, dan video tentang membajak sawah dengan menggunakan traktor. Pada saat pemutaran video, salah seorang anak menyampaikan pendapatnya, bahwa video yang sedang diputar suaranya kurang keras. Hal ini dikarenakan volume multimedia pembelajaran yang sedang diputar kurang dimaksimalkan oleh guru. Setelah dikonfirmasi, ternyata guru kurang bisa dalam mengoperasikan multimedia pembelajaran. Setelah dibantu oleh peneliti untuk mengeraskan volume, suara terdengar lebih keras, akan tetapi tetap kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena keterbatasan speaker laptop yang digunakan.

Guru memerintahkan perwakilan kelompok untuk maju kedepan mengambil LKS. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk mengambil LKS. Setelah siswa kembali ke kelompoknya masing-masing, guru mempersilakan siswa untuk bekerja dengan kelompoknya. Siswa bekerja dengan kelompoknya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Namun ada beberapa kelompok yang terlihat kurang antusias dengan tugas yang diberikan guru. Beberapa anak yang terlihat bergurau mengganggu kelompok lain.

Setelah waktu yang diberikan guru untuk berdiskusi selesai, guru meminta siswa untuk kembali menghadap kedepan dan berhenti beraktifitas dengan kelompoknya. Selanjutnya guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang berani untuk menyampaikan jawabannya di depan kelas. Hanya ada satu orang saja yang berani menunjukkan tangannya, sehingga guru harus menunjuk setiap perwakilan kelompok siswa untuk maju kedepan. Setelah beberapa siswa maju kedepan, guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Sebelum kegiatan diakhiri, guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, guru juga memberikan tugas rumah kepada siswa. tugas rumah yang diberikan yaitu siswa diperintahkan untuk belajar tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang. Materinya adalah pengalaman penggunaan alat-alat teknologi produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan modern yang pernah dilakukan siswa. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.

c. Observasi Siklus I

Kegiatan pengamatan pada siklus I ini meliputi pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran oleh guru melalui lembar observasi yang telah disediakan sebelumnya. Lembar observasi

tersebut juga dilengkapi dengan catatan lapangan. Pengamatan pada siklus I ini, dilakukan peneliti setiap kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu selama dua kali pertemuan.

Dalam kegiatan observasi, peneliti bekerja sama dengan teman peneliti yaitu mahasiswa UNY sebagai observer. Yang bertindak mengamati kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan pembelajaran pada pertemuan pertama, menunjukkan bahwa siswa masih terlihat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu beberapa siswa juga masih terlihat sibuk dengan permainannya. Hal ini terjadi karena guru kurang memanfaatkan multimedia pembelajaran secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Terutama dalam menekankan materi yang dianggap penting, multimedia pembelajaran kurang dimanfaatkan. Namun, secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar.

Dilihat dari penggunaan multimedia pembelajaran secara keseluruhan, guru terlihat sudah menggunakannya dengan baik. Akan tetapi guru masih kurang menguasai penggunaan multimedia pembelajaran, khususnya pada saat mengeraskan volume video pembelajaran. Selain itu media laptop yang digunakan juga masih terbatas dalam hal volume yang dihasilkan, sehingga beberapa siswa yang duduk dibelakang kurang dapat mendengar suara yang diputar secara jelas.

Hasil pengamatan pada pertemuan kedua, terlihat bahwa siswa lebih terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat sibuk dengan tugas yang diberikan guru melalui pemutaran video dengan multimedia pembelajaran. Namun selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif dan cenderung melakukan aktifitas diluar kegiatan dan bahkan ada beberapa siswa yang terlihat mengganggu kelompok lain. Hal ini terjadi karena guru kurang memberikan penguatan positif kepada siswa pada saat siswa bekerja..

d. Hasil Tindakan

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus I dilakukan dengan memberikan angket siklus I kepada siswa. Hasil angket siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil angket pratindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 8. Perbandingan skor Angket Pratindakan dengan Angket Siklus I

No	Nama	Skor		Selisih	Rerata		Selisih
		Pra	S. I	S. I - Pra	Pra	S. I	S. I - Pra
1.	RMI	104	108	4	2,6	2,7	0,1
2.	ARR	108	113	5	2,7	2,8	0,1
3.	HNF	113	111	-3	2,8	2,8	0,0
4.	ADN	101	102	1	2,5	2,6	0,1
5.	ASB	131	140	9	3,3	3,5	0,2
6.	AOV	124	135	11	3,1	3,4	0,3
7.	ASN	136	147	11	3,4	3,7	0,3
8.	CAN	126	129	3	3,2	3,2	0,0
9.	DKP	131	155	24	3,3	3,9	0,6
10.	DCP	107	122	15	2,7	3,1	0,4
11.	EBC	144	147	3	3,6	3,7	0,1
12.	FSH	137	141	4	3,4	3,5	0,1
13.	GJG	135	144	9	3,4	3,6	0,2
14.	JKN	119	119	0	3,0	3,0	0,0

15.	LMR	140	148	8	3,5	3,7	0,2
16.	LSR	106	113	16	2,7	2,8	0,1
17.	MFA	113	132	19	3,0	3,0	0,0
18.	MRR	119	120	1	3,0	3,0	0,0
19.	NGA	143	150	7	3,6	3,8	0,2
20.	PAD	103	102	-1	2,6	2,6	0,0
21.	ROA	111	125	14	2,8	3,1	0,3
22.	RHW	110	109	-1	2,8	2,7	-0,1
23.	RPP	133	137	4	3,3	3,4	0,1
24.	TPS	147	148	1	3,7	3,7	0,0
25.	VAY	121	141	20	3,0	3,5	0,5
26.	CAF	124	130	6	3,1	3,3	0,2
27.	JAL	110	135	25	2,8	3,4	0,6
28.	FPF	124	123	1	3,1	3,1	0,0

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa 24 siswa mengalami kenaikan jumlah skor angket pada siklus I sedangkan 3 siswa, yaitu HNF, PAD dan RHW mengalami penurunan jumlah skor namun masih berada di kategori cukup, dan 1 siswa tidak mengalami perubahan jumlah skor, yaitu JKN.

Hasil rerata yang diperoleh siswa dari angket siklus I kemudian ditafsirkan dalam skala 4.

Tabel 9. Hasil Angket Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat baik ($X > 4,2$)	10	35,7%
Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)	11	39,3%
Cukup ($2,6 < X \leq 3,4$)	7	25,0%

Hasil angket menunjukkan bahwa ada 10 siswa atau 35,7% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria sangat baik, yaitu: ASB, ASN, DKP, EBC, FSH, GJG, LMR, NGA, TPS, dan VAY. Ada 11 siswa atau 39,3% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria baik, yaitu:

AOV, CAN, DCP, JKN, MFA, MRR, ROA, RPP, CAF, JAM, dan FPF. Ada 7 siswa atau 25,0% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria cukup, yaitu: RMI, ARR, HNF, ADN, LSR, PAD, dan RHW. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik ada 21 siswa atau 75,0%. Artinya, hasil yang dicapai pada siklus I lebih baik jika dibandingkan dengan pratindakan hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase siswa.

Adanya peningkatan motivasi belajar setelah pemberian tindakan pada siklus I dapat dilihat dengan membandingkan persentase angket pratindakan dengan angket siklus I dalam tabel 9.

Tabel 10. Perbandingan Kategori Motivasi Angket Pratindakan dan Angket Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa		Selisih	Persentase		Selisih
	S. I	Pra		S. I	Pra	
Sangat baik ($X > 4,2$)	10	4	6	35,7%	14,3%	21,4%
Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)	11	13	-2	39,3%	46,4%	-7,1%
Cukup ($2,6 < X \leq 3,4$)	7	11	-4	25,0%	39,3%	-14,3%

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan banyaknya siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik, yaitu dari 17 siswa atau 60,7% menjadi 21 siswa atau 75%. Pencapaian 75% siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik.

e. Refleksi Siklus I

Tindakan pada siklus I menunjukkan hasil yang belum maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari data observasi yang dilakukan selama penelitian. Adapun hasil refleksi tindakan siklus I dengan melihat hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Guru kurang memanfaatkan multimedia pembelajaran secara maksimal pada saat kegiatan pembelajaran khususnya pada saat menyimpulkan kegiatan pembelajaran
- 2) Pada saat mengoperasikan multimedia pembelajaran guru masih merasa kesulitan. Terutama pada bagian-bagian tertentu, khususnya untuk mengeraskan volume multimedia pembelajaran.
- 3) Musik atau suara multimedia pembelajaran kurang terdengar oleh siswa yang duduk di belakang.
- 4) Siswa masih terlihat gaduh dengan teman lain, hal ini terjadi karena tempat duduk siswa tidak diatur dengan tepat
- 5) Hanya ada beberapa orang saja yang berani menunjukkan tangannya, sehingga guru harus menunjuk setiap perwakilan kelompok siswa untuk maju kedepan. Hal ini terjadi karena guru kurang memberikan penguatan positif kepada siswa.

3. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Tindakan pada siklus II melihat hasil refleksi pada siklus I. Melihat kegiatan pembelajaran pada siklus I yang tidak maksimal maka

dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II. Rencana tindakan yang telah direvisi berdasarkan hasil siklus I akan dilaksanakan pada siklus II. Hal yang akan diperbaiki dalam siklus II meliputi :

- 1) Pada siklus I pertemuan pertama, Siswa masih terlihat bosan dan tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran karena guru kurang memanfaatkan multimedia pembelajaran secara maksimal pada saat kegiatan pembelajaran khususnya pada saat menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Pada siklus II guru harus lebih memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk menekankan materi-materi yang dianggap penting. Selain itu penjelasan materi yang dilakukan guru hanya sebatas menyampaikan materi secara garis besarnya saja, dan cenderung lebih memancing rasa ingintahu siswa dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.
- 2) Pada saat mengoperasikan multimedia pembelajaran guru masih merasa kesulitan. Terutama pada bagian-bagian tertentu, khususnya untuk mengeraskan volume multimedia pembelajaran. Pada siklus II, peneliti melakukan diskusi kembali dengan guru terkait penggunaan multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Musik atau suara multimedia pembelajaran kurang terdengar oleh siswa yang duduk di belakang. Pada siklus II, peneliti dan guru

mengatasinya dengan menggunakan speaker yang lebih besar pada saat pembelajaran.

- 4) Pada siklus I siswa masih terlihat gaduh dengan teman lain, karena tempat duduk siswa yang tidak diatur dengan tepat. Dengan mempertimbangkan karakteristik dan sifat siswa, pada siklus II guru menyusun tempat duduk siswa hal ini dilakukan agar siswa tidak bercanda sendiri dengan teman lainnya karena kondisi tempat duduk siswa sudah dikondisikan.
- 5) Pada siklus I hanya ada beberapa siswa saja yang berani menunjukkan tangannya, sehingga guru harus menunjuk setiap perwakilan kelompok siswa untuk maju kedepan. Hal ini terjadi karena guru kurang memberikan penguatan positif kepada siswa. Pada siklus II, guru lebih memberikan penguatan positif kepada siswa.

Tahap persiapan pada siklus II sama dengan siklus I, yaitu diawali dengan penyusunan RPP yang dikonsultasikan dengan guru. akan tetapi pada tahap persiapan siklus II, peneliti melakukan pelatihan penggunaan multimedia pembelajaran kembali dengan guru, karena pada pertemuan pertama guru masih merasa belum sepenuhnya menguasai tentang multimedia pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya peneliti menjelaskan dengan detail pelaksanaan tindakan selama siklus II. Tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali dan dilakukan dengan perbaikan dari refleksi siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan Pertama

Tindakan siklus II dilaksanakan mulai hari Rabu, tanggal 5 juni 2013. Pada pertemuan pertama siklus II siswa akan mempelajari materi perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi lanjutan dari materi pada siklus I yaitu menceritakan pengalaman menggunakan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi masalalu dan modern. Pertemuan pertama siklus II memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Masalah yang diperbaiki disini adalah masalah kebosanan siswa pada kegiatan pembelajaran karena guru kurang memanfaatkan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Maka pada siklus II ini guru hanya akan memberikan materi secara garis besarnya saja dan cenderung memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengulas materi yang sudah disampaikan dengan bantuan multimedia pembelajaran. Sehingga siswa akan merasa penasaran untuk mempelajari materi yang akan diajarkan selanjutnya. Penjelasan materi disampaikan guru dengan mengkonfirmasi dari jawaban siswa atas pertanyaan yang diberikan guru, sehingga siswa aktif selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.

Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan mengabsen siswa. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang

pengalaman guru dalam menggunakan telepon. Kemudian guru bertanya beberapa pertanyaan tentang materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari. Guru meminta siswa menyebutkan alat-alat teknologi masalalu dan modern yang ada di kehidupan sekitar siswa. Guru hanya mengkonfirmasi jawaban siswa secara singkat dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Setelah mengkonfirmasi jawaban siswa, guru menanyakan kembali mengenai kejelasan siswa terhadap materi yang disampaikan. Secara serempak siswa menjawab bahwa mereka sudah jelas. Guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan disampaikan.

Setelah itu guru menampilkan video yang berisi tentang pengalaman menggunakan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi. Guru bersama siswa membahas cerita pengalaman yang ditampilkan video dengan menampilkan contoh cerita pengalaman menggunakan bantuan multimedia pembelajaran. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan cerita tentang pengalaman menggunakan alat teknologi industri, komunikasi, dan transportasi masalalu dan modern yang ditampilkan oleh guru dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Siswa terlihat senang dan bahkan terdengar gaduh membicarakan tugas yang diberikan guru.

Setelah waktu yang diberikan guru selesai, guru mempersilahkan siswa untuk menyampaikan ceritanya didepan kelas. Guru menampilkan gambar alat teknologi yang dipilih siswa untuk diceritakan. dengan bantuan gambar yang ditampilkan, siswa bercerita tentang pengalaman menggunakan alat tersebut. Siswa terlihat senang menanggapi penampilan temannya yang sedang maju, dan secara bergantian siswa maju kedepan kelas. Siswa yang maju kedepan kelas hanya dibatasi oleh guru, karena waktu kegiatan pembelajaran yang terbatas.

2) Pertemuan kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jum'at, tanggal 7 Juni 2013. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan berdoa bersama kemudian guru membuka pelajaran dengan salam dan mengabsen siswa. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyampaikan apersepsi dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari. Guru mengkonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Setelah jawaban siswa dikonfirmasi oleh guru, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok empat orang. Pembagian kelompok ditentukan guru berdasarkan pertimbangan pengamatan guru selama kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pertimbangan

tersebut diantaranya meliputi tingkat keaktifan siswa, jenis kelamin, dan tingkat prestasi siswa.

Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa dipersilakan duduk bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Guru meyakinkan siswa bahwa siswa sudah siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menasihati siswa agar tidak ramai sendiri. Secara serempak siswa menjawab sudah siap. Kegiatan selanjutnya adalah guru menjelaskan tentang peraturan tentang kegiatan belajar kelompok. Selain itu guru juga menekankan kembali jika nanti setelah siswa selesai mengerjakan tugas yang diberikan, perwakilan kelompok diminta maju kedepan kelas untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya. Guru menampilkan video tentang proses pembuatan batako. Siswa diminta mengamati video tersebut. Kemudian guru bersama siswa membahas proses pembuatan batako tersebut. Setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat ringkasan tentang proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan alat teknologi tradisional dan modern yang ditampilkan oleh video yang di putar guru dengan multimedia pembelajaran.

Video yang diputar guru dengan multimedia pembelajaran, adalah video tentang proses pembuatan batik tulis yang merupakan pemanfaatan teknologi tradisional, dan proses pembuatan batik cap yang merupakan pemanfaatan teknologi modern. Siswa diminta

bekerja bersama kelompoknya untuk membuat ringkasan tentang proses pembuatan batik tulis dan batik cap. Siswa terlihat menanggapi perintah dari guru dengan semangat.

Di tengah-tengah kegiatan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang bertanya kepada guru mengenai materi yang ditampilkan di depan. Guru menganggap pertanyaan tersebut merupakan informasi yang perlu diketahui oleh seluruh siswa dalam satu kelas. Oleh karena itu guru menyampaikannya di depan kelas dan diperhatikan oleh seluruh siswa. Siswa terlihat memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru di depan kelas dengan baik. Setelah memperoleh informasi yang disampaikan guru, siswa melanjutkan kegiatan belajarnya. Siswa terlihat lebih antusias dalam bekerja bersama kelompoknya. Pembagian kelompok serta tempat duduk siswa yang sudah diatur oleh guru berhasil. Terbukti dari kegiatan siswa, dari setiap kelompok, beberapa dari anggota kelompok terlihat sibuk mencatat informasi yang mereka butuhkan. Sementara teman kelompok lain sibuk berdiskusi.

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru meminta siswa untuk kembali menghadap kedepan dan memperhatikan perintah guru. Selanjutnya guru mempersilakan perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan menjelaskan tentang proses pembuatan batik tulis dan

batik cap yang diputar oleh video dengan bantuan multimedia pembelajaran yang dioperasikan guru.

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua siklus II ditutup dengan menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan penekanan pada materi yang penting dengan bantuan multimedia pembelajaran.

c. Observasi Siklus II

Pada tindakan siklus II ini, penggunaan multimedia pembelajaran dapat dikatakan mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada tindakan siklus II guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyatakan pendapatnya. Selain itu, pada pertemuan pertama, guru hanya memberikann materi secara garis besarnya saja, untuk kegiatan pembelajaran lebih di maksimalkan dengan diskusi tentang materi yang sedang dipelajari mengggunakan bantuan multimedia pembelajaran. Jika dilihat secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus II berlangsung dengan baik. Pembagian kelompok dan pengaturan tempat duduk yang dilakukan oleh guru juga berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kinerja kelompok siswa, terlihat kekompakan dan keteraturan dalam pembagian kerja siswa dalam

kelompok. Selain itu siswa juga terlihat lebih antusias untuk mencatat dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya karena secara langsung siswa dapat melihat video proses pembuatan batik tulis dan batik cap. Dengan adanya video yang diputar melalui multimedia pembelajaran, guru tidak perlu mengajak siswa untuk pergi menuju tempat pembuatan batik yang sesungguhnya. Sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dan memakan biaya yang besar.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru terlihat sering memberikan penguatan positif kepada siswa. Hal ini dilakukan agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Hal ini terlihat ketika para siswa tidak lagi gaduh untuk mengganggu teman kelompok lain. Diakhir kegiatan pembelajaran juga dilakukan kuis atau tanya jawab yang melibatkan kerjasama kelompok. Guru mempersilakan perwakilan kelompok untuk menyampaikan jawaban kelompoknya di depan kelas. Dan bagi yang dapat menjawab dengan tepat akan mendapatkan reward dari guru. Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan atau lebih baik dari pada siklus I.

d. Hasil Tindakan

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa seperti pada siklus I. Hasil angket siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan

hasil angket siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Tabel 11. Perbandingan Angket Siklus II dengan Angket Siklus I

No	Nama	Skor		Selisih	Rerata		Selisih
		S. I	S. II	S. II – S. I	S. I	S. II	S. II – S. I
1.	RMI	108	131	23	2,7	3,3	0,6
2.	ARR	113	146	33	2,8	3,7	0,9
3.	HNF	111	138	27	2,8	3,5	0,7
4.	ADN	102	113	11	2,6	2,8	0,2
5.	ASB	140	153	13	3,5	3,8	0,3
6.	AOV	135	143	8	3,4	3,6	0,3
7.	ASN	147	158	11	3,7	4,0	0,3
8.	CAN	129	131	2	3,2	3,3	0,1
9.	DKP	155	157	2	3,9	3,9	0,0
10.	DCP	122	122	0	3,1	3,1	0,0
11.	EBC	147	153	6	3,7	3,8	0,1
12.	FSH	141	148	7	3,5	3,7	0,2
13.	GJG	144	152	8	3,6	3,8	0,2
14.	JKN	119	132	13	3,0	3,3	0,3
15.	LMR	148	152	4	3,7	3,8	0,1
16.	LSR	113	129	16	2,8	3,2	0,4
17.	MFA	132	135	3	3,0	3,4	0,4
18.	MRR	120	130	10	3,0	3,3	0,3
19.	NGA	150	155	5	3,8	3,9	0,1
20.	PAD	102	105	3	2,6	2,6	0,0
21.	ROA	125	126	1	3,1	3,2	0,1
22.	RHW	109	121	12	2,7	3,0	0,3
23.	RPP	137	148	11	3,4	3,7	0,3
24.	TPS	148	150	2	3,7	3,8	0,1
25.	VAY	141	147	6	3,5	3,7	0,2
26.	CAF	130	143	13	3,3	3,6	0,3
27.	JAL	135	137	2	3,4	3,4	0,0
28.	FPF	123	141	18	3,1	3,5	0,4

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa 27 siswa mengalami kenaikan jumlah skor angket pada siklus II sedangkan 1 siswa tidak mengalami perubahan jumlah skor, yaitu DCP. Hasil rerata yang diperoleh siswa dari angket siklus II kemudian ditafsirkan dalam skala

4.

Tabel 12. Hasil Angket Siklus II

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat baik ($X > 4,2$)	15	53,6%
Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)	11	39,3%
Cukup ($2,6 < X \leq 3,4$)	2	7,1%

Hasil angket menunjukkan bahwa ada 15 siswa atau 53,6% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria sangat baik, yaitu: ARR, HNF, ASB, AOV, ASN, DKP, EBC, FSH, GJG, LMR, NGA, RPP, TPS, VAY, dan CAF. Ada 11 siswa atau 39,3% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria baik, yaitu: RMA, CAN, DCP, JKN, LSR, MFA, MRR, ROA, RHW, JAL, dan FPF. Ada 2 siswa atau 7,1% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria cukup, yaitu: ADN dan PAD. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik ada 26 siswa atau 92,9%. Artinya, hasil yang dicapai pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase siswa.

Adanya peningkatan motivasi belajar setelah pemberian tindakan pada siklus II dapat dilihat dengan membandingkan persentase angket siklus I dengan angket siklus II dalam tabel 12.

Tabel 13. Perbandingan Kategori Motivasi Angket Siklus I dan Angket Siklus II

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa		Selisih	Persentase		Selisih
	S. II	S. I		S. II	S. I	
Sangat baik ($X > 4,2$)	15	10	5	53,6%	35,7%	17,9%
Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)	11	11	0	39,3%	39,3%	00,0%
Cukup ($2,6 < X \leq 3,4$)	2	7	-5	7,1%	25,0%	17,9%

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan banyaknya siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik, yaitu dari 21 siswa atau 75% menjadi 25 siswa atau 92,9%. Pencapaian 92,9% siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik.

e. Refleksi Siklus II

Tindakan pada siklus II merupakan kegiatan memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Dalam kegiatan pembelajaran pertemuan pertama, guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran pertemuan I, guru lebih memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk memancing semangat siswa agar aktif. Video yang diputar oleh guru dapat memancing rasa ingintahu siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Dengan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas, siswa menjadi lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Mereka tidak lagi

mengobrol dan bercanda dengan teman lainnya. Selain itu guru juga memicu rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dikaitkan dengan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya dengan menggunakan gambar-gambar dan video yang ditampilkan dengan multimedia pembelajaran. selain itu, guru juga memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Pertemuan kedua pada siklus II merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan belajar kelompok. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajarnya. Dengan memanfaatkan video yang diputar, siswa terlihat antusias untuk mengamati materi yang disampaikan. Dengan demikian, tugas yang diberikan oleh guru untuk mengamati materi yang disampaikan dilakukan dengan baik oleh siswa.

Perbedaan antara siklus I dan II terlihat dari kegiatan pembelajaran saat guru menjelaskan materi. Pada siklus I guru lebih sering mendominasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasinya sendiri. Sedangkan pada siklus II guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari tahu informasi yang dibutuhkan siswa dengan menggunakan bantuan multimedia

pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan diskusi kelompok, guru lebih memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar, sehingga siswa lebih aktif untuk mencari informasinya sendiri dalam kegiatan belajarnya. disamping itu pada siklus II guru terlihat lebih sering memberikan penguatan positif kepada siswa. sehingga siswa lebih memperhatikan penugasan yang diberikan guru.

D. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan secara langsung didalam kelas, peneliti melihat bahwa siswa kelas IV cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran klasikikal yang berlangsung. Karakteristik pembelajaran IPS yang teoritis semakin menambah ketidakpahaman siswa jika tidak divariasi dalam pembelajaran. Sebelum dilakukan tindakan inilah masalah yang dihadapi guru. Dalam menjelaskan materi, guru hanya menggunakan media berupa gambar sederhana dengan tulisan yang kecil untuk membantu dalam kegiatan belajar. Hal tersebut mengakibatkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka menjadi tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa lebih sering terlihat pasif dalam pembelajaran, sibuk dengan aktifitas diluar kegiatan pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Maka dari itu guru perlu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPS khususnya pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

Sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I menganggap IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan dan hasil angket pratindakan yang menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar IPS hanya sebesar 66,9%. Masalah tersebut berusaha diperbaiki dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar pada seseorang dapat ditingkatkan dengan beberapa cara. Teknik meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya dengan belajar melalui tokoh, belajar bermakna, melakukan interaksi, penyajian yang menarik, temu tokoh, mengulang kesimpulan materi, dan juga wisata alam. Selain itu cara-cara meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan penghargaan, menimbulkan rasa ingin tahu, memunculkan sesuatu yang tidak diduga, menggunakan materi yang dikenal siswa, memberikan kaitan yang menarik, menggunakan simulasi dan permainan, memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan kemampuannya, dan memberikan hasil kerja yang telah dicapai (Hamzah B.Uno, 2007: 20).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. multimedia pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat menggabungkan media-media yang dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada menjadi

berdaya guna dan tepat guna dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya saja (Winarno, 2009:10). Penggunaan multimedia pembelajaran, dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang dipelajarinya, selain itu multimedia pembelajaran merupakan salah satu alternatif guru untuk menyajikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar (Winarno, 2009:10). Multimedia pembelajaran mengandung unsur-unsur yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena didalamnya terakandung unsur-unsur gambar, musik, animasi dan video, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran.

Selama proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran yang dipadukan dengan belajar secara kelompok, siswa dapat saling membantu dan bekerja sama dalam belajar memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Neo dan Neo (Winarno, 2010: 10) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer dapat membuat siswa melatih kemampuan berfikir kreatif dan kritis dalam memecahkan suatu permasalahan.

Dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dengan adanya media yang digunakan yaitu multimedia pembelajaran yang dapat memancing rasa ingin tahu siswa, menantang dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. siswa sangat antusias ketika guru mengajak siswa belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Hal ini dikarenakan multimedia pembelajaran merupakan suatu media yang baru untuk siswa. Kegiatan selama pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media yang memberikan penyajian menarik dalam pembelajaran. Sehingga kegiatan dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain dilihat dari segi kegiatan pembelajaran, multimedia pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi guru. Dalam kegiatan pembelajaran IPS, guru dituntut untuk dapat menyajikan materi semenarik mungkin agar siswa tidak merasa jenuh dan juga siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran, guru dapat menyajikan materi secara kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang sedang dalam tahap operasional kongkret. Multimedia pembelajaran, dapat memungkinkan guru menyajikan contoh-contoh benda kongkret yang tidak mungkin dapat dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran. Dengan multimedia pembelajaran, guru dapat menunjukkan contoh benda yang terlalu besar untuk di bawa di kelas, atau bahkan menyajikan benda yang sulit untuk di perlihatkan kepada siswa pada

saat pembelajaran. Sehingga dengan menggunakan multimedia pembelajaran, akan sangat membantu guru untuk menyajikan materi yang menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri media yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2009: 12) yang menyatakan bahwa multimedia mempunyai ciri-ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.

Penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi secara umum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. hal tersebut dikarenakan multimedia pembelajaran membuat siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang menantang, menyenangkan dan memancing rasa ingin tahu siswa sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat mengikuti pembelajaran secara klasikal. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon(2012: 189) yang menyatakan bahwa multimedia mempunyai kelebihan yaitu lebih menarik minat siswa, lebih efektif dan efisien, lebih praktis, dan materi lebih banyak diserap oleh siswa karena sesuai modalitas belajarnya.

Dengan demikian tujuan penelitian ini dapat tercapai yaitu motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I dapat ditingkatkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran.

Adapun hasil peningkatan adalah:

1. Hasil angket pratindakan adalah 4 anak berkategori sangat baik, 13 anak berkategori baik, 11 anak berkategori cukup.

2. Hasil angket siklus I adalah 10 anak berkategori sangat baik, 11 anak berkategori baik, 7 anak berkategori cukup.
3. Hasil angket siklus II adalah 15 anak berkategori sangat baik, 11 anak berkategori baik, dan 2 anak berkategori cukup.
4. Perbedaan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar yaitu pratindakan 60,7%, setelah diadakan siklus I hasil rata-rata meningkat menjadi 75%, dan setelah dilakukan siklus II hasil rata-rata meningkat menjadi 92,9%

Dari uraian pembahasan hasil penelitian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi siswa kelas IV SD Negeri Lempuyangan I. Hal tersebut terjadi karena di dalam multimedia pembelajaran terkandung unsur gambar, warna, animasi, musik dan video yang dapat menarik perhatian siswa. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar yaitu pratindakan 60,7%, setelah diadakan siklus I hasil rata-rata meningkat menjadi 75%, dan setelah dilakukan siklus II hasil rata-rata meningkat menjadi 92,9%.

B. SARAN

Keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijadikan dasar peneliti untuk memberikan saran-saran berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menggunakan media yang menarik dalam menyampaikan pembelajaran. Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi mata pelajaran IPS pokok bahasan

perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi untuk kelas IV di SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta.

- b. Guru sebaiknya mengurangi dominasi dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Guru hendaknya lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan bantuan media dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih aktif, antusias dan termotivasi dalam belajar.

2. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan penggunaan multimedia pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Perlu adanya penelitian yang sama dengan subjek yang berbeda untuk melihat keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Algesindo.
- Andi. (2003). *Jalan Pintas Menguasai Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Arief S. Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Carolyn M. Evertson & Edmund T. Emmer (2011). *Manajemen Kelas Untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- De Porter, Bobbi & Mike Hernacki. (2003). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperatif Learning*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fattah, Sanusi, dkk. (2008). *Terampil dan Cerdas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Isjoni. (2012). *Memajukan Bangsa Dengan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M. Suyanto. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Madcoms. (2008). *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: Andi.
- Made Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maritnis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngainun Naim. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purnama Wati. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Pokok bahasan “Rangka Manusia” bagi Siswa Kelas IV SD. *E Journal TP* (Volume I No. 1 Desember 2012).
- Robertus Angkowo & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sardiman. A. M. (2007). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Sri Nugroho, Arif Yulianto. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Suciati & Irawan Prasetya. (2001). *Teori Belajar Dan Motivasi*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Sudarwan Danim. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ptaktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika.

Syaiful Bahri Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Syaiful Sagala (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfa Beta.

Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

Yusufhadi Miarso. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.

LAMPIRAN

1.1 Siklus I Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas	: IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Hari / Tanggal	: Rabu 29 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kognitif
 - a. Proses
Mengidentifikasi jenis-jenis alat perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.
 - b. Produk
Menyebutkan jenis-jenis alat perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.
2. Afektif
Siswa termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses
Melalui proses pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis alat perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

b. Produk

Melalui tanya jawab siswa mampu menyebutkan jenis-jenis alat perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

2. Afektif

Melalui penggunaan multimedia flash, siswa dapat bersemangat untuk belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

E. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa ingin tahu, religius, demokratis, perhatian dan disiplin

F. Materi Ajar

Perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat.

G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : ceramah bervariasi, tanya jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius) b. Guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang “perkembangan telpon” (elaborasi) (perhatian) c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (elaborasi) (rasa ingin tahu)	
Kegiatan Inti	
a. Guru mengajukan beberapa pertanyaan, mengenai perkembangan alat-alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi. (eksplorasi) (rasa ingin tahu) b. Siswa menjawab berdasarkan opini mereka (elaborasi) (demokratis) c. Secara singkat guru mengkonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia interaktif flash. (konfirmasi) (rasa ingin tahu) d. Siswa diberikan permasalahan berupa gambar-gambar yang disusun secara acak dengan menggunakan multimedia interaktif flash. (elaborasi) (rasa ingin tahu) e. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, yaitu mengelompokkan alat-alat perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi tersebut sesuai dengan jenis teknologi tradisional atau modern. (elaborasi) (tanggung jawab) f. Siswa menyampaikan jawabannya di depan kelas. (elaborasi) (tanggung jawab) g. Guru bersama siswa berdiskusi mencocokkan hasil pekerjaan siswa dengan	

menggunakan multimedia flash. (konfirmasi) (rasa ingin tahu) h. Siswa mengerjakan soal evaluasi. (elaborasi) (tanggung jawab) i. Siswa melakukan Tanya jawab dengan guru. (elaborasi) (rasa ingin tahu)	
Kegiatan Akhir	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab) b. Siswa diberi tugas secara individu untuk mencari tahu tentang kelebihan dan kekurangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi tradisional. (konfirmasi) (tanggung jawab)	

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber:

Sri Nugroho, Arif Yulianto. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 54

Fattah, Sanusi, dkk. 2008. *Terampil dan Cerdas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial : untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media: multimedia flash

J. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.

Guru Pengampu

Etik Nurhidayati, S. Pd
NIP. 19690712 200604 2 010

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Mahasiswa

Arif Rommi Setyawan
Nim. 09108241059

LAMPIRAN
LEMBAR EVALUASI

1. Carilah perbedaan teknologi masa lalu (tradisional) dan masa kini (modern) dari teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi
2. Carilah jenis atau contoh alat teknologi masa lalu (tradisional) dan masa kini (modern) dari teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, masing-masing 2 !
3. Mencatat hasil pencarian pada kertas yang sudah disediakan.
4. Selamat bekerja!!!

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2. Siklus I Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas	: IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Hari / Tanggal	: Jum'at 31 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kognitif
 - a. Proses
Membandingkan keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi tradisional dan modern.
 - b. Produk
Mengetahui keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi tradisional dan modern.
2. Psikomotor
Menyebutkan keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi tradisional dan modern.
3. Afektif
Melalui penggunaan multimedia interaktif flash, siswa termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif flash, siswa mampu membandingkan keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi masalalu dan modern.

b. Produk

Melalui penugasan menggunakan multimedia flash siswa mampu membandingkan keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi masalalu dan modern.

2. Psikomotor

Melalui penugasan menggunakan multimedia flash siswa dapat menyebutkan perbandingan keunggulan dan kelemahan alat teknologi industri, komunikasi dan transportasi masalalu dan modern.

3. Afektif

Melalui penggunaan multimedia flash siswa dapat termotifasi untuk belajar IPS pokok bahasan perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

E. Karakter siswa yang diharapkan :

Religius, Rasa ingin tahu, demokrastis, perhatian dan disiplin

F. Materi Ajar

Kelebihan dan kekurangan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : Diskusi Kelompok

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (Religius) b. Guru melakukan apersepsi dengan bernyanyi bersama siswa lagu “ kereta api” (eksplorasi) (disiplin) c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (eksplorasi) (rasa ingin tahu)	
Kegiatan Inti	
a. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan Guru terkait materi sebelumnya. (eksplorasi) (demokratis) b. Siswa menjawab berdasarkan opini mereka. (eksplorasi) (demokratis) c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia flash. (elaborasi) (rasa ingin tahu) d. Secara singkat guru bersama siswa berdiskusi mengenai isi materi yang disampaikan multimedia interaktif flash yang sudah di lihat siswa. (eksplorasi) (rasa ingin tahu) e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari (eksplorasi) (disiplin) f. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dengan anggota kelompok dua orang. (elaborasi) (tanggung jawab) g. Guru menjelaskan tentang aturan pembelajaran. (elaborasi) (tanggung jawab) h. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang aturan pembelajaran. (eksplorasi) (disiplin) i. Siswa memperhatikan video yang diputar guru tentang membajak sawah dengan menggunakan kerbau dan membajak sawah dengan menggunakan traktor. (eksplorasi) (disiplin) j. Siswa diberikan tugas untuk membandingkan kelebihan dan kekurangan penggunaan alat perkembangan teknologi yang diputar video dengan menggunakan multimedia flash. (elaborasi) (tanggung jawab) k. Siswa melakukan diskusi tentang perbandingan perkembangan teknologi yang diputar dengan menggunakan multimedia flash tersebut. (eksplorasi) (tanggung jawab) l. Siswa menyampaikan jawaban siswa. (elaborasi) (tanggung jawab) m. Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dengan menggunakan multimedia flash. (konfirmasi) (tanggung jawab)	
Kegiatan Akhir	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan perbandingan keunggulan dan kelemahan alat teknologi. (konfirmasi) (tanggung jawab) b. Siswa mengerjakan soal tes evaluasi tertulis. (elaborasi) (tanggung jawab) c. Siswa diberi tugas secara individu untuk mencari tahu tentang penggunaan alat teknologi industri, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar siswa serta pengalaman menggunakannya. (eksplorasi) (eksplorasi)	

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber:

Sri Nugroho, Arif Yulianto. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 54

2. Media :

- a. Multimedia flash

J. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.

Guru Pengampu

Etik Nurhidayati, S. Pd
NIP. 19690712 200604 2 010

Yogyakarta, 31 Mei 2013

Mahasiswa

Arif Rommi Setyawan
Nim. 09108241059

LAMPIRAN

1. Lampiran LKS

LEMBAR KERJA SISWA

Tujuan pembelajaran : setelah melakukan diskusi tentang tugas yang diberikan guru lewat multimedia flash, siswa dapat mengidentifikasi dan menyebutkan perbandingan kelebihan dan kekurangan alat teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Nama Kelompok :

Nama Anggota kelompok :

1.

2.

Langkah Kerja :

Setiap kelompok hanya mengerjakan perkembangan teknologi yang sesuai dengan undian yang didapatkan

1. Carilah kelebihan dan kekurangan dari alat teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi yang ditampilkan video.
2. Kerjakan pada kertas yang sudah disediakan.
3. Selamat bekerja!!!

1.3. Siklus II Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas	: IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Hari / Tanggal	: Rabu 5 Juni 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kognitif

Proses

Mengidentifikasi pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

2. Psikomotor

Menceritakan pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

3. Afektif

Siswa termotivasi untuk dapat menceritakan pengalaman menggunakan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

Melalui proses pembelajaran dengan pemutaran video multimedia flash, siswa mampu mengidentifikasi pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

2. Psikomotor

Melalui contoh gambar model tentang pengalaman menggunakan alat perkembangan teknologi, siswa dapat menceritakan pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi yang meliputi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

3. Afektif

Melalui penggunaan multimedia flash dalam kegiatan belajar, siswa dapat bersemangat untuk bercerita mengenai pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi

E. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa ingin tahu, demokratis, religius, perhatian dan disiplin

F. Materi Ajar

Pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual learning

Metode : Role Playing

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius) b. Guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang pengalaman menggunakan telepon. (eksplorasi) (perhatian) c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (eksplorasi) (perhatian)	
Kegiatan Inti	
a. Siswa menjawab beberapa pertanyaan, terkait materi sebelumnya yang disampaikan guru. (elaborasi) (tanggung jawab) b. Siswa menjawab berdasarkan opini mereka (elaborasi) (demokratis) c. Secara singkat guru bersama siswa berdiskusi mengenai contoh-contoh alat perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi dengan bantuan multimedia flash. (elaborasi) (perhatian) d. Siswa memperhatikan video yang diputar guru tentang pengalaman menggunakan alat hasil perkembangan teknologi dengan menggunakan multimedia flash. (eksplorasi) (disiplin) e. Guru bersama siswa membahas tentang cerita pengalaman menggunakan alat hasil teknologi yang ditampilkan video dengan menggunakan bantuan ringkasan cerita yang ditampilkan dengan multimedia flash. (elaborasi) (rasa ingin tahu) f. Guru memberikan sebuah permasalahan baru untuk siswa yaitu dengan menampilkan gambar-gambar alat perkembangan teknologi industri,	

komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan multimedia flash. (eksplorasi) (tanggung jawab)	
g. Siswa diminta untuk memilih alat-alat yang ditampilkan dan menuliskan pengalaman menggunakan alat tersebut dibuku tulis. (eksplorasi) (tanggung jawab)	
h. Siswa diminta untuk menjelaskan pengalamannya di depan kelas (elaborasi) (disiplin)	
Kegiatan Akhir	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab)	

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber:

Sri Nugroho, Arif Yulianto. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD dan MI Kelas*

IV.Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 54

Fattah, Sanusi,dkk.2008.Terampil dan Cerdas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial : untuk

SD/MI kelas IV.Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media :

Multimedia flash.

Guru Pengampu

Etik Nurhidayati, S. Pd

NIP. 19690712 200604 2 010

Yogyakarta, 29 Mei 2013

Mahasiswa

Arif Rommi Setyawan

Nim. 09108241059

1.4. Siklus II Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas	: IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Hari / Tanggal	: Jum'at 7 juni 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten atau kota dan provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 2.3. Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Kognitif

a. Proses

Mengidentifikasi proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

b. Produk

Mengetahui proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

c. Psikomotor

Menceritakan kembali proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

2. Afektif

Siswa termotivasi untuk menceritakan kembali proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

Melalui proses pembelajaran dengan mengamati proses pembuatan suatu produk yang ditampilkan video dengan menggunakan multimedia flash, siswa dapat

mengidentifikasi proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

b. Produk

Melalui proses pembelajaran dengan mengamati proses pembuatan suatu produk yang ditampilkan video dengan menggunakan multimedia flash, siswa dapat mengetahui proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

2. Psikomotor

Melalui penugasan untuk menceritakan kembali proses pembuatan suatu produk yang ditampilkan video, siswa dapat menceritakan kembali proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi..

3. Afektif

Melalui pemutaran video tentang proses pembuatan suatu produk yang ditampilkan multimedia flash, siswa dapat termotivasi untuk mengerjakan penugasan yang diberikan guru.

E. Karakter siswa yang diharapkan:

Religius, Rasa ingintahu, demokratis, perhatian dan disiplin

F. Materi Ajar

Proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan alat perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi.

G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : Diskusi Kelompok

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius) b. Guru melakukan persepsi (eksplorasi) (rasa ingin tahu) c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (eksplorasi) (rasa ingin tahu)	
Kegiatan Inti	
a. Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang disampaikan guru terkait materi sebelumnya (elaborasi) (tanggung jawab) b. Siswa menjawab berdasarkan opininya. (elaborasi) (demokratis) c. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia flash dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang akan dilakukan. (konfirmasi) (rasa ingin tahu) d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok empat orang. (elaborasi) (disiplin) e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang aturan pembelajaran. (eksplorasi) (tanggung jawab) f. Siswa memperhatikan video yang diputar guru tentang proses pembuatan batako. (eksplorasi) (rasa ingin tahu) g. Siswa bersama guru membahas tentang proses pembuatan batako yang ditampilkan video. (elaborasi) (tanggung jawab) h. Secara singkat guru bersama siswa berdiskusi mengenai isi materi yang disampaikan multimedia interaktif flash yang sudah dilihat siswa. (elaborasi) (tanggung jawab) i. Siswa memperhatikan video yang diputar guru dengan multimedia flash tentang proses pembuatan batik tulis dan batik cap. (eksplorasi) (tanggung jawab) j. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk menceritakan laporan pengamatan terhadap proses pembuatan suatu produk yang ditampilkan video. (elaborasi) (tanggung jawab) k. Siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan tugas dari guru. (elaborasi) (tanggung jawab) l. Guru mempersilakan perwakilan kelompok untuk maju menyampaikan hasil kerja kelompoknya. (elaborasi) (disiplin) m. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai proses pembuatan produk yang dikerjakan siswa. (konfirmasi) (tanggung jawab)	
Kegiatan Akhir	
a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari. (konfirmasi) (tanggung jawab) b. Guru menutup dengan berdoa. (elaborasi) (religius)	

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber:

Sri Nugroho, Arif Yulianto. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 54

Fattah, Sanusi, dkk. 2008. *Terampil dan Cerdas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial : Untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

2. Media :

Multimedia

Pembelajaran

Guru Pengampu

Etik Nurhidayati, S. Pd

NIP. 19690712 200604 2 010

Yogyakarta, 7 juni 2013

Mahasiswa

Arif Rommi Setyawan

Nim. 09108241059

2.1. Angket Motivasi Belajar Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama	:
No Absen	:
Kelas	:
Sekolah	:

Keterangan: 4= Selalu; 3= sering; 2= kadang-kadang; 1=tidak pernah

No.	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir.				
2.	Saya menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.				
4.	Saya bermain saat guru mengajar.				
5.	Saya bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.				
6.	Saya ingin pelajaran segera selesai				
7.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.				
8.	Saya tidak bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.				
9.	Saya tahu mengetahui peraturan yang dijelaskan guru mengenai tata tertib selama kegiatan pembelajaran				
10.	Saya tidak mematuhi peraturan tata tertib yang disampaikan guru.				
11.	Saya mengerti materi yang disampaikan guru.				
12.	Saya kurang mengerti dengan materi yang disampaikan guru.				

13.	Saya langsung paham dengan materi yang disampaikan guru.				
14.	Saya memerlukan pengulangan materi dari guru supaya memahami materi.				
15.	Saya merasa materi yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				
16.	Saya merasa materi yang saya pelajari tidak membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				
17.	Saya dapat manfaat mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				
18.	Saya merasa kurang memahami manfaat mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				
19.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran				
20.	Saya kesulitan dalam berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran				
21.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat sendiri.				
22.	Saya menyontek dalam mengerjakan ulangan.				
23.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas.				
24.	Saya perlu membuka buku catatan ketika mengerjakan tugas.				
25.	Saya berani menyampaikan pendapat didepan kelas				
26.	Saya merasa malu ketika menyampaikan pendapat didepan kelas.				
27.	Saya merasa berdiskusi dengan teman lain mengasikkan.				
28.	Saya merasa malu untuk berdiskusi dengan teman lain.				
29.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				
30.	Saya merasa kurang yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				
31.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.				
32.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti tidak berguna.				

33.	Saya ingin belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat lebih lama.				
34.	Saya merasa mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi sulit dipahami				
35.	Saya merasa kegiatan pembelajaran dapat menjawab rasa ingin tahu saya.				
36.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti tidak dapat menjawab rasa ingin tahu saya				
37.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir				
38.	Saya hanya mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya sukai saja				
39.	Saya merasa perlengkapan yang saya butuhkan selama kegiatan pembelajaran terpenuhi				
40.	Perlengkapan yang saya butuhkan untuk kegiatan pembelajaran kurang				

2.2. Contoh hasil angket yang telah diisi siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA (SIKLUS I)

Nama	: Fahmi Sofiryan Sah
No Absen	: 12
Kelas	: IVA
Sekolah	: SDN Lempu yangun I

Keterangan: 4= Selalu; 3= sering; 2= kadang-kadang; 1=tidak pernah

No.	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir.	✓			
2.	Saya menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.				✓
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.	✓			
4.	Saya bermain saat guru mengajar.				✓
5.	Saya bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓			
6.	Saya ingin pelajaran segera selesai				✓
7.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			
8.	Saya tidak bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.				✓
9.	Saya tahu mengetahui peraturan yang dijelaskan guru mengenai tata tertib selama kegiatan pembelajaran	✓			
10.	Saya tidak mematuhi peraturan tata tertib yang disampaikan guru.				✓
11.	Saya mengerti materi yang disampaikan guru.	✓			
12.	Saya kurang mengerti dengan materi yang disampaikan guru.				✓
13.	Saya langsung paham dengan materi yang disampaikan guru.	✓			

14.	Saya memerlukan pengulangan materi dari guru supaya memahami materi.			✓	
15.	Saya merasa materi yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
16.	Saya merasa materi yang saya pelajari tidak membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				✓
17.	Saya dapat manfaat mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.			✓	
18.	Saya merasa kurang memahami manfaat mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				✓
19.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran	✓			
20.	Saya kesulitan dalam berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran		✓		
21.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat sendiri.			✓	
22.	Saya menyontek dalam mengerjakan ulangan.				✓
23.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas.				✓
24.	Saya perlu membuka buku catatan ketika mengerjakan tugas.			✓	
25.	Saya berani menyampaikan pendapat didepan kelas			✓	
26.	Saya merasa malu ketika menyampaikan pendapat didepan kelas.				✓
27.	Saya merasa berdiskusi dengan teman lain mengasikkan.	✓			
28.	Saya merasa malu untuk berdiskusi dengan teman lain.				✓
29.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.	✓			
30.	Saya merasa kurang yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang saya ikuti.				✓
31.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.	✓			
32.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti tidak berguna.				✓
33.	Saya ingin belajar mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di masyarakat lebih lama.	✓			

34.	Saya merasa mata pelajaran IPS pokok bahan perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi sulit dipahami				✓
35.	Saya merasa kegiatan pembelajaran dapat menjawab rasa ingin tahu saya.	✓			
36.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti tidak dapat menjawab rasa ingin tahu saya				✓
37.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir	✓			
38.	Saya hanya mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya sukai saja				✓
39.	Saya merasa perlengkapan yang saya butuhkan selama kegiatan pembelajaran terpenuhi	✓			
40.	Perlengkapan yang saya butuhkan untuk kegiatan pembelajaran kurang				✓

Lampiran 3.1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DENGAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH*

Hari, tanggal :

Siklus/Pengamatan ke :

Kelas/Semester :

Pokok Bahasan :

No.	Aspek	Ya	Tidak	keterangan
1.	Merumuskan tujuan			
	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
	b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari			
2.	Persiapan guru			
	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar			
	b. Guru mempersiapkan materi ajar			
3.	Persiapan kelas			
	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai			
	b. Guru mengatur tatanan ruang kelas			
4.	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media			
	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung			
	b. Guru memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan			
5.	Langkah kegiatan belajar siswa			
	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi			
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri			
	c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari			
	d. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada			

	siswa			
	e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas			
6.	Langkah evaluasi pengajaran			
	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa			

Yogyakarta, Mei 2013
Observer

Diah Anita

3.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

LEMBAR OBSERVASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI INDUSTRI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DENGAN
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH*

Hari, tanggal : Senin, 27 Mei 2013

Siklus/Pengamatan ke : I/ Pertemuan I

Kelas/Semester : IV/2

Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi

No.	Aspek	Ya	Tidak	keterangan
1.	Merumuskan tujuan			
	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√	Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru hanya menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan adalah dengan multimedia flash. siswa terlihat senang.
	b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	√		Guru telah melakukan apersepsi. Siswa menanggapi dengan menjawab pertanyaan dari guru.
2.	Persiapan guru			
	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar	√		Perlengkapan yang akan digunakan untuk mengajar dipersiapkan oleh guru dengan bantuan peneliti.
	b. Guru mempersiapkan materi ajar	√		Guru sudah mempersiapkan materi yang akan dipelajari. Hal ini terlihat dari kesiapan guru saat mengajar.
3.	Persiapan kelas			
	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai		√	Guru tidak mengkondisikan siswa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa terlihat gaduh.
	b. Guru mengatur tatanan ruang kelas		√	Guru tidak mengatur tatanan ruang kelas. Guru langsung memulai kegiatan pembelajaran
4.	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media			
	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung	√		Guru sudah memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari ini.
	b. Guru memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan		√	Guru kurang memanfaatkan multimedia flash secara maksimal. Siswa terlihat kurang

				memperhatikan penjelasan dari guru.
5.	Langkah kegiatan belajar siswa			
	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		Guru telah melakukan apersepsi dengan bantuan multimedia flash. Siswa memperhatikan apersepsi yang dilakukan guru.
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri		√	Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi tentang materi yang ditampilkan media. Siswa terlihat mengikuti perintah guru.
	c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari			Guru telah menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru
	d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya		√	Guru cenderung lebih sering memberikan perintah kepada siswa. siswa terlihat kurang antusias dengan perintah yang diberikan guru.
	e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas		√	Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Guru mengkonfirmasi langsung jawaban siswa dengan bantuan multimedia flash. siswa memperhatikan penjelasan guru.
6.	Langkah evaluasi pengajaran			
	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa	√		Guru telah memberikan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan tertib.

Yogyakarta, Mei 2013
Observer

Diah Anita
NIM 09108244111

3.3. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI INDUSTRI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DENGAN
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH*

Hari, tanggal : Jum'at, 31 Mei 2013

Siklus/Pengamatan ke : Siklus I/ Pertemuan 2

Kelas/Semester : IV/2

Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi

No.	Aspek	Ya	Tidak	keterangan
1.	Merumuskan tujuan			
	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru.
	b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	√		Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dengan menyanyikan lagu naik kereta api. Siswa bersemangat untuk ikut bernyanyi.
2.	Persiapan guru			
	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar	√		Guru mempersiapkan alat yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran dengan bantuan peneliti.
	b. Guru mempersiapkan materi ajar	√		Guru telah mempersiapkan materi sebelumnya
3.	Persiapan kelas			
	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai	√		Guru mempersiapkan siswa agar tidak ramai dengan meyakinkan kesiapan siswa untuk belajar. siswa terlihat tertib saat berkelompok
	b. Guru mengatur tatanan ruang kelas		√	Guru tidak mengatur tatanan ruang kelas. Saat berkelompok beberapa siswa terlihat gaduh. Guru hanya membagi kelompok berdasarkan tempat duduk siswa.
4.	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media			
	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang	√		Guru sudah mempersiapkan materi yang akan dipelajari.

	akan berlangsung			Siswa memperhatikan penjelasan guru.
	b. Guru memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan	√		Guru sudah memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan dengan memanfaatkan media. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran.
5.	Langkah kegiatan belajar siswa			
	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi bernyanyi bersama. Siswa terlihat gembira saat bernyanyi
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri	√		Guru lebih memberikan kesempatan siswa untuk mengamati media yang ditampilkan. Ada seorang siswa yang protes karena suara media kurang terdengar dengan jelas.
	c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari	√		Guru telah menyimpulkan materi yang dipelajari. Siswa terlihat memperhatikan penyimpulan materi yang disampaikan guru dengan bantuan multimedia.
	d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Pada saat berkelompok ada beberapa anak yang bertanya kepada guru.
	e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas	√		Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Siswa terlihat menyampaikan hasil pekerjaannya didepan kelas.
6.	Langkah evaluasi pengajaran			
	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa		√	Guru tidak memberikan soal evaluasi

Yogyakarta, Mei 2013
Observer

Diah Anita
NIM 09108244111

3.4. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

LEMBAR OBSERVASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI INDUSTRI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DENGAN
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH*

Hari, tanggal : Rabu 5 Juni 2013

Siklus/Pengamatan ke : Siklus II/ Pertemuan 1

Kelas/Semester : IV/2

Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi

No.	Aspek	Ya	Tidak	keterangan
1.	Merumuskan tujuan			
	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa mendengarkan penjelasan guru
	b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	√		Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh penggunaan teknologi industri, komunikasi dan transportasi. siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.
2.	Persiapan guru			
	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar	√		Guru telah mempersiapkan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan bantuan peneliti. Guru mempersiapkan seperangkat speaker untuk membantu memperkeras suara media. Siswa dapat mendengar suara yang diputar media dengan baik.
	b. Guru mempersiapkan materi ajar	√		Guru telah mempersiapkan materi yang akan dipelajari dengan baik termasuk cara penggunaan multimedia flash. siswa dapat memperhatikan materi yang disampaikan guru dengan baik.
3.	Persiapan kelas			
	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai	√		Guru sudah mengkondisikan siswa dengan cara memastikan keseriusan siswa saat belajar. siswa terlihat mematuhi aturan guru.

	b. Guru mengatur tatanan ruang kelas	√		Guru sudah mengatur tatanan ruang kelas khususnya pada saat kegiatan berkelompok. Siswa terlihat lebih teratur dan terkondisikan saat kegiatan belajar kelompok.
4.	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media			
	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung	√		Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan belajar. siswa memperhatikan penjelasan guru.
	b. Guru memanfaatkan media untuk menjelaskan materi secara keseluruhan	√		Guru terlihat lebih memanfaatkan multimedia flash dengan maksimal. Siswa terlihat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
5.	Langkah kegiatan belajar siswa			
	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		Guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang pengalaman guru. siswa terlihat memperhatikan cerita guru.
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri	√		Guru lebih berperan sebagai fasilitator. Siswa diberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Siswa terlihat sibuk berdiskusi dengan kelompoknya.
	c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari	√		Guru telah menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bantuan multimedia flash. Siswa antusias berinteraksi dan menganggapi penjelasan guru.
	d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		Guru lebih memeberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Banyak siswa yang bertanya kepada guru.
	e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas	√		Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Siswa dengan serius menyampaikan pendapatnya di depan kelas.
6.	Langkah evaluasi pengajaran			
	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa		√	Guru tidak memberikan evaluasi tetapi menekankan materi yang dianggap penting dengan tanya

				jawab. Siswa antusias untuk menjawab pertanyaan guru.
--	--	--	--	---

Yogyakarta, Mei 2013
Observer

Diah Anita
NIM 09108244111

3.5. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

LEMBAR OBSERVASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI INDUSTRI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DENGAN
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLASH*

Hari, tanggal : Jumat, 7 Juni 2013

Siklus/Pengamatan ke : Siklus II/ Pertemuan 2

Kelas/Semester : IV/2

Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi

No.	Aspek	Ya	Tidak	keterangan
1.	Merumuskan tujuan			
	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√		Guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan tentang aturan belajar kelompok. Siswa memperhatikan penjelasan guru.
	b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari	√		Guru memutarakan contoh video proses pembuatan batako. Siswa terlihat senang dengan kegiatan tersebut.
2.	Persiapan guru			
	a. Guru mempersiapkan perlengkapan untuk mengajar	√		Guru telah mempersiapkan perlengkapan dengan baik.
	b. Guru mempersiapkan materi ajar	√		guru telah mempersiapkan materi sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.
3.	Persiapan kelas			
	a. Guru mengkondisikan siswa agar tidak ramai	√		Guru mengkondisikan siswa sebelum kegiatan belajar keolompok. Siswa terlihat mematuhi peraturan guru.
	b. Guru mengatur tatanan ruang kelas	√		Pada saat kegiatan berkelompok guru mengatur tempat duduk siswa sesuai dengan pertimbangan guru. siswa terlihat tertib saat mengikuti kegiatan belajar kelompok.
4.	Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media			
	a. Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung	√		Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa terlihat senang mendengar jika mereka akan bekajar menggunakan video.
	b. Guru memanfaatkan media	√		Guru telah memanfaatkan media

	untuk menjelaskan materi secara keseluruhan			dengan baik. Siswa lebih terlihat bersemangat dalam belajar.
5.	Langkah kegiatan belajar siswa			
	a. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		Guru melakukan apersepsi sebelum kegiatan belajar dimulai. Siswa tertarik dengan apersepsi dari guru.
	b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri	√		Guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri, yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa terlihat sibuk bekerja dengan kelompoknya.
	c. Guru menyimpulkan materi yang telah di pelajari	√		Siswa menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru.
	d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		Banyak siswa yang bertanya kepada guru.
	e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas	√		Kegiatan belajar kelompok diakhiri dengan presentasi perwakilan kelompok siswa. siswa terlihat bersemangat untuk menyampaikan laporannya di depan kelas.
6.	Langkah evaluasi pengajaran			
	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa		√	Kegiatan belajar diakhiri dengan tanya jawab. Siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan guru.

Yogyakarta, Mei 2013
Observer

Diah Anita
NIM 09108244111

4.1. Foto Dokumentasi

A. Kegiatan Pratindakan

1. Siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru



Gambar 2. Siswa terlihat jenuh dengan kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan guru saat kegiatan pembelajaran



Gambar 3. Guru mencatat di papan tulis

3. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru



Gambar 4. Siswa bermain dengan alat tulisnya

4. Beberapa siswa antusias dalam menanggapi pertanyaan guru



Gambar 5. Beberapa siswa yang antusias menanggapi pertanyaan guru

B. Kegiatan Siklus I

1. Kegiatan pembelajaran dengan multimedia flash



Gambar 6. Guru sedang menjelaskan materi dengan bantuan multimedia flash

2. Kegiatan siswa saat kegiatan pembelajaran dengan multimedia flash



Gambar 7. Siswa terlihat mengikuti perintah guru dengan baik

3. Beberapa siswa yang kurang serius dalam belajar



Gambar 8. Siswa terlihat bekerja diluar kelompoknya.

4. Beberapa siswa antusias dalam menanggapi pertanyaan guru



gambar 9. Beberapa siswa sedang berusaha menjawab pertanyaan guru

C. Kegiatan pembelajaran siswa pada siklus II

1. Kegiatan pembelajaran dengan multimedia flash



Gambar 10. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

2. Kaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan multimedia flash



Gambar 11. Lebih banyak siswa yang bertanya kepada guru.

3. Siswa bekerjasama dengan teman kelompoknya



Foto 12. Siswa terlihat bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerja mereka

4. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dengan bantuan multimedia flash



Foto 13. Proses penyimpulan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bantuan multimedia flash

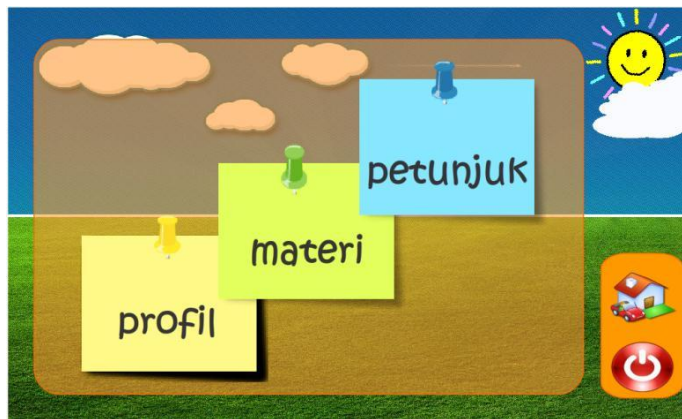
Lampiran 5.1. Gambar Media

1. Halaman awal/pembukaan



Pada halaman awal, ditampilkan nama media yang dibuat menarik dengan animasi kartun bergerak. Pada halaman ini terdapat tombol “masuk” yang apabila di klik, akan menuju ke halaman menu utama.

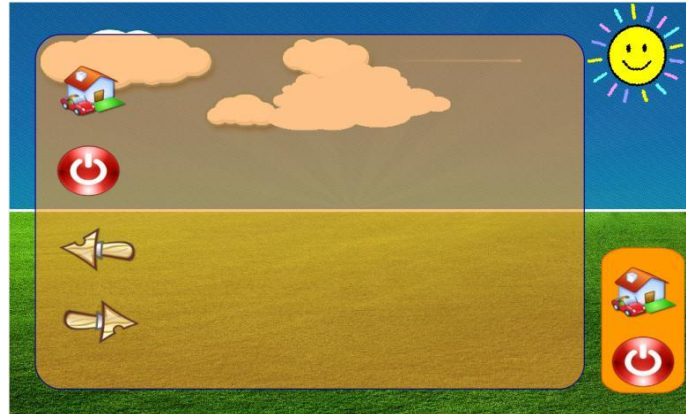
2. Halaman Menu Utama



Halaman menu utama merupakan halaman utama yang didalamnya terdapat tombol-tombol menu yang akan membantu guru untuk berpindah dari menu yang satu ke menu yang lainnya. Pada halaman menu utama ini ditampilkan menu petunjuk, profil, dan materi. Selain itu, di pojok kanan bawah halaman terdapat tombol *close*, yang berfungsi sebagai tombol

close, atau keluar dari media. Selain itu pada halaman ini, terdapat gambar animasi kartun yang menarik. Tulisan yang digunakan dalam halaman ini juga di buat semenarik mungkin dengan variasi jenis tulisan dan warna tulisan.

a. Tombol Petunjuk



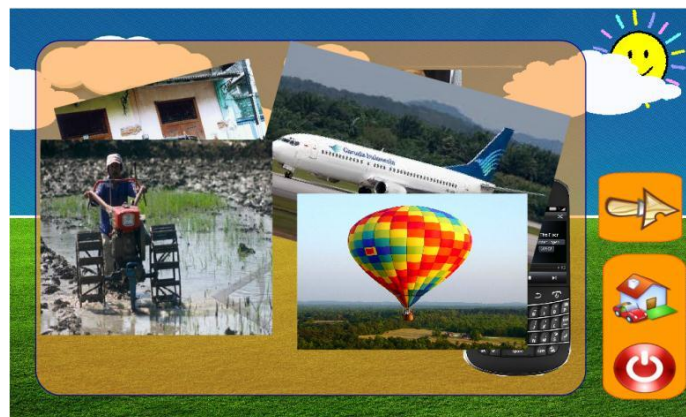
Tombol petunjuk yang terdapat pada menu utama, akan membantu berpindah dari halaman menu utama menuju ke halaman petunjuk. Pada halaman petunjuk dijelaskan jenis-jenis tombol beserta dengan fungsi tombol tersebut. Dengan adanya halaman petunjuk ini, akan membantu guru untuk mengerti fungsi tombol-tombol yang terdapat pada multimedia flash.

b. Tombol Profil



Tombol profil yang ada pada halaman menu utama berfungsi untuk berpindah dari halaman menu utama menuju ke halaman profil. Halaman profil memuat penjelasan tentang profil pembuat media.

c. Tombol Materi



Pada halaman awal materi ditampilkan gambar-gambar perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi. Halaman ini dibuat menarik dengan memadukan unsur warna dan animasi gerak yang unik. Animasi gerak ditunjukkan dengan tulisan judul yang selalu bergerak-gerak. Hal ini dapat membuat siswa fokus untuk memperhatikan pelajaran yang sedang dilakukan. Selain itu munculnya

gambar juga di variasi dengan animasi gerak yang unik. Hal tersebut dapat membuat motivasi siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan bertambah. Halaman awal materi ini dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan apersepsi.

- d. Mengelompokkan alat teknologi sesuai dengan jenis perkembangannya



Dalam media disajikan gambar beberapa contoh alat teknologi. Gambar yang disajikan apabila di klik, nantinya dibawah gambar akan muncul penjelasan mengenai alat tersebut termasuk kedalam kategori alat teknologi tradisional atau modern. Halaman yang ditampilkan dilengkapi dengan musik dan animasi yang unik, sehingga siswa akan merasa tidak jenuh. Selain itu, gambar-gambar yang disajikan adalah gambar foto asli yang dapat diperbesar ukurannya. Sehingga semua siswa dapat melihat dengan jelas. Dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan apersepsi dengan bercerita tentang perkembangan telepon. Kemudian setelah itu guru dapat menampilkan halaman ini untuk memberikan pengalaman awal untuk siswa sebelum siswa diberi tugas. Setelah guru menampilkan halaman ini, guru dapat memvariasikannya dengan tanya jawab dengan siswa terkait alat-alat yang lain. Setelah siswa dirasa menguasai materi, selanjutnya guru

dapat menampilkan slide selanjutnya yang merupakan halaman yang dapat dijadikan tugas untuk dikerjakan siswa.



Selanjutnya apabila di klik tombol *next*, akan menuju ke halaman berikut ini.

	TRADISIONAL	MODERN
Industri	1. bajak kerbau 2. Alat Tenun Bukan Mesin	1. traktor 2. Alat Tenun Mesin
Komunikasi	1. surat 2. kentongan	1. handphone 2. telepon
transportasi	1. delman 2. rakit	1. pesawat 2. kapal

Halaman diatas, dapat dimanfaatkan guru untuk mengkonfirmasi jawaban siswa.

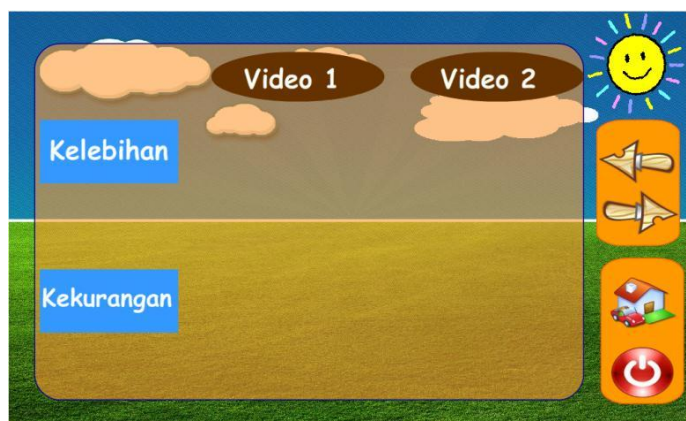
- e. Kelebihan dan kekurangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi modern dan tradisional.



Guru menampilkan halaman seperti diatas. Halaman tersebut dilengkapi dengan dua buah video yang menceritakan tentang membajak sawah dengan menggunakan kerbau dan traktor. Melalui pemutaran video tersebut, siswa dapat membandingkan kelebihan dan keurangan perkembangan teknologi industri, komunikasi dan transportasi modern dan tradisional.

Setelah menyaksikan video yang diputar menggunakan multimedia flash, guru memerintahkan siswa untuk menuliskan kelebihan dan kekurangan kedua alat tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah guru mengklarifikasi atau mencocokkan jawaban siswa dengan menampilkan halaman berikut ini.

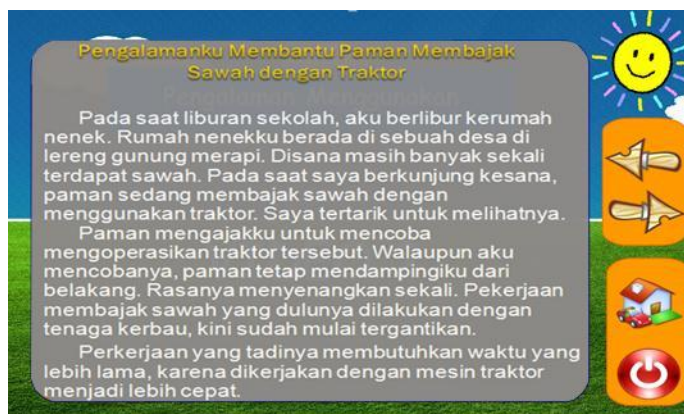


Halaman diatas, digunakan untuk mengklarifikasi jawaban siswa. halaman tersebut dilengkapi dengan musik dan animasi yang memungkinkan tulisan untuk bergerak secara bervariasi. Hal tersebut dapat membuat siswa senang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

- f. Menceritakan pengalaman menggunakan alat perkembangan teknologi



Dengan halaman diatas, guru dapat menampilkan video tentang proses penggunaan traktor untuk membajak sawah. Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menceritakan pengalaman menggunakan HP tersebut sesuai dengan cerita yang sudah disediakan. Cerita tersebut seperti gambar dibawah ini.



Melalui contoh cerita pengalaman menggunakan alat-alat perkembangan teknologi seperti diatas, siswa dapat mengerti bagaimana bercerita tentang pengalaman menggunakan alat perkembangan teknologi. Ksrena penyampaian contoh menggunakan video, maka siswa akan menjadi lebih bersemangat untuk memperhatikan proses pembelajaran. Setelah kegiatan itu, siswa diminta untuk memilih salah satu gambar alat perkembangan teknologi dibawah ini.



Setelah siswa memilih salah satu gambar, siswa diminta untuk menceritakan tentang pengalaman menggunakan alat tersebut. Nantinya setelah siswa selesai mengerjakan tugas, guru bersama siswa mencocokkan hasil pekerjaan siswa dengan cara menampilkan gambar satu satu sesuai dengan pilihan siswa.

g. Membuat laporan pengamatan pembuatan suatu produk.

Guru menampilkan halaman yang berisi tentang video pembuatan batako. Video tersebut berisi tentang proses pembuatan suatu produk dengan memanfaatkan teknologi tradisional dan modern.



Setelah video selesai guru menampilkan contoh laporan pengamatan proses pembuatan batako seperti gambar dibawah ini.



Dengan adanya contoh laporan, akan memudahkan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru yaitu laporan pengamatan proses pembuatan suatu produk.

Setelah itu guru menyuruh siswa untuk membuat laporan pengamatan berdasarkan video yang akan diputar. Video yang akan diputar menceritakan tentang proses pembuatan batik tulis dan cap.



Dengan menampilkan video tersebut, siswa akan termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diperintahkan guru, yaitu siswa diminta untuk menceritakan hasil pengamatan proses pembuatan batik tulis dan cap. Selain itu dengan memanfaatkan video, siswa dan guru tidak perlu pergi menuju tempat pembuatan batik tulis dan cap. Sehingga tidak memakan waktu dan biaya.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : **3297** /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Arif Rommi Setyawan
NIM : 09108241059
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Maron, Rt.02 / 03, Loano, Purworejo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Lempuyangan I
Subyek : Siswa kelas V
Obyek : Kegiatan Pembelajaran IPS
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia Interaktif Flash di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4484/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 3297/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 17 Mei 2013 Perihal : Pemohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ARIF ROMMI SETYAWAN NIP/NIM : 09108241059
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281
Judul : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF FLASH DI KELAS IV SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA
Lokasi : SD NEGERI LEMPUYANGAN I Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 23 Mei 2013 s/d 23 Agustus 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 23 Mei 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta c/q Dinas Perijinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1645

3725/34

Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/4484/V/5/2013 Tanggal : 23/05/2013
Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Peridataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : ARIF ROMMI SETYAWAN NO MHS / NIM : 09108241059
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Peranggungjawab : Dwi Yunairirifi, M.Si
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF FLASH DI KELAS IV SD NEGERI LEMPUYANGAN I YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 23/05/2013 Sampai 23/08/2013
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

ARIF ROMMI SETYAWAN

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 24-5-2013

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

ENY RETNOSWATI, SH
NIP. 196103061988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI LEMPUYANGAN I
Alamat : Jalan Tukangan No. 6 Tegal Panggung Danurejan Yogyakarta 55212 Telp. (0274) 544752
E MAIL : lempuyangan1@gmail.com
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/367

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Lempuyangan I Yogyakarta
Kecamatan Danurejan Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta :

Nama : Sarjono, S.Pd.
NIP : 19590320 197912 1 005
Pangkat/Gol. : Pembina IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Lempuyangan 1

Menerangkan bahwa :

Nama : ARIF ROMMI SETYAWAN
NIM : 09108241059
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian pada bulan Mei-Juni.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan baik.

Yogyakarta, 1 Juli 2013

Kepala Sekolah

Sarjono, S.Pd.
19590320 197912 1 005



SEGORO AMARTO

Semangat Gotong-Royong Agawe Majune Ngayogyakarta
Kemandirian - Kedisiplinan - Kepedulian - Kebersamaan

